

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П. АСТАФЬЕВА**

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра германо- романской филологии и иноязычного образования

**Купряшова Анастасия Витальевна**  
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Тема Сюжетно-ролевые игры как средство развития лексического навыка у обучающихся 8 класса при реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению иностранному языку в условиях дополнительного образования

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Инновационные технологии в иноязычном образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой

канд. пед. наук, доцент Майер И.А.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020г. \_\_\_\_\_

Руководитель магистерской программы

канд. пед. наук, доцент Селезнёва И. П.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020г. \_\_\_\_\_

Научный руководитель

канд. пед. наук, доцент Селезнёва И. П.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020г. \_\_\_\_\_

Обучающийся Купряшова А.В.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020г. \_\_\_\_\_

Красноярск 2020

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение</b> .....	3
<b>Глава 1. Теоретико- методологические основы реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению иностранному языку в условиях дополнительного образования</b> .....	8
1.1. Содержание и условия реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению иностранному языку.....	8
1.2. Особенности обучения лексике на уроке иностранного языка в 8 классе в условиях дополнительного образования.....	19
<b>Выводы по главе 1</b> .....	33
<b>Глава 2. Опытно- экспериментальная работа по развитию лексического навыка с использованием сюжетно- ролевых игр при реализации когнитивно- коммуникативного подхода к обучению английскому языку в 8 классе в условиях дополнительного образования.....</b>	<b>35</b>
2.1 Сюжетно- ролевые игры как средство развития лексического навыка ..	35
2.2. Комплекс сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие лексического навыка при обучении английскому языку в условиях дополнительного образования с использованием когнитивно-коммуникативного подхода (на основе УМК «Wider World 4». Авторы: S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough) .....	52
<b>Выводы по главе 2</b> .....	<b>76</b>
<b>Заключение</b> .....	<b>78</b>
<b>Список использованных источников</b> .....	<b>80</b>
<b>Приложение А</b> .....	<b>84</b>
<b>Приложение Б</b> .....	<b>85</b>

## Введение

**Актуальность темы исследования.** Исходя из основных положений Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) основополагающее значение имеет формирование иноязычной коммуникативной компетенции, так как от уровня ее сформированности зависит осуществление коммуникации между людьми [Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, 2015].

К сожалению, некоторые обучающиеся не могут в полном объеме освоить и развить требуемые умения и навыки в условиях общего образования, поэтому обращаются за получением дополнительных знаний в учреждения дополнительного образования детей и взрослых.

Одним из продуктивных методов развития лексического навыка является использование ролевых игр, а именно их подвида «сюжетно-ролевая игра», мотивирующих обучающихся к развитию лексического навыка.

Важность и эффективность использования ролевых игр описывались в трудах таких ученых как: Д. Б. Эльконин, Л. С. Выготский, А. В. Запорожец, С. Л. Новосёлова, Л. И. Божович, М.М. Безруких, О.С. Газман.

Когнитивно- коммуникативный подход к обучению иностранному языку исследовались следующими учеными: И. Филиппович, М.А. Макурина, Д. Марш, Т.Е. Клетц, С. Дарнб, Д. Койл.

В сфере обучения иностранному языку в условиях дополнительного образования использовались работы Е.И Пассова, И.Л. Колесниковой, Д. Броугтон.

Сюжетно - ролевые игры как средство развития лексического навыка изучали С.Ю Исаечкина, С.Н. Цейтлин, А.П. Усова, В.А. Недоспасова, Р.А. Иванкова, Дж. П. Ладюсс.

**Тема исследования:** «Сюжетно-ролевые игры как средство развития лексического навыка у обучающихся 8 класса при реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению иностранному языку в условиях дополнительного образования».

**Объектом** диссертационного исследования является процесс обучения иностранному языку в условиях дополнительного образования.

**Предмет исследования** - процесс развития лексического навыка обучающихся 8 класса при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования.

**Гипотеза исследования:** мы предполагаем, что использование сюжетно-ролевых игр при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования в 8 классе будет способствовать развитию лексического навыка у обучающихся при условии применения когнитивно-коммуникативного подхода.

**Цель исследования** - теоретически обосновать и опытным путем доказать эффективность использования сюжетно-ролевых игр для развития лексического навыка у обучающихся 8 класса в условиях дополнительного образования.

Для достижения поставленной цели были сформулированы **задачи:**

- 1) уточнить содержание и условия реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению иностранному языку;
- 2) выявить психолого-педагогические особенности обучения иностранному языку в 8 классе в условиях дополнительного образования;
- 3) изучить возможности использования сюжетно-ролевых игр как средства развития лексического навыка у обучающихся 8 класса в условиях дополнительного образования;
- 4) разработать комплекс сюжетно-ролевых игр для развития лексического навыка при обучении английскому языку в 8 классе в условиях дополнительного образования в дополнение к УМК «Wider World 4» S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough для языкового уровня B1-B1+;

5) провести апробацию разработанного учебно-методического материала.

**Теоретическую базу исследования** составили работы в сфере когнитивно- коммуникативного подхода к обучению иностранному языку: Т. Ю. Степановой [Степанова, 2015], Р.П. Мильруд [Мильруд, 2016], П. И. Образцов [Образцов, 2005], Т.Г.Юсуповой [Юсупова, 2017], Х. Хэйвуд [Haywood, 2004], Р. Солсо [Solso, 1996]. обучения иностранному языку в условиях дополнительного образования: Е.И Пассова [Пассов, 1988], И.Л. Колесниковой [Колесникова, 2008], Д. Броугтон [Broughton, 2002]; сюжетно-ролевым играм: Д. Б. Эльконин [Эльконин, 1999], С.А. Шмаков [Шмаков, 2008], А.В. Коньшева [Коньшева, 2008], В.Литтлвуд [Littlewood, 1981]; изучения процесса и особенностей развития лексического навыка в условиях дополнительного образования: А.В. Золотарева [Золотарева, 2008], Е.В. Дзюина [Дзюина, 2009].

Для решения поставленных задач и проверки исходных положений были использованы следующие **методы исследования**: теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования; изучение документации в сфере основного общего образования; методический эксперимент; тестирование; обобщение практического опыта.

**Опытно-экспериментальная база исследования.** Исследование проводилось в 8-м классе на базе ООО «РэдБас» г. Красноярск. Результаты исследования апробированы и внедрены в образовательный процесс ООО «РэдБас» (г. Красноярск).

**Научная новизна исследования** заключается в разработке и апробации комплекса сюжетно-ролевых игр для развития лексического навыка при обучении английскому языку в 8 классе в условиях дополнительного образования в дополнение к УМК «Wider World 4» S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough для языкового уровня B1-B1+.

**Практическая ценность** исследования заключается в возможности использования разработанного комплекса сюжетно-ролевых игр при обучении английскому языку в 8 классе в условиях дополнительного образования.

**Структура работы.** Данная работа состоит из введения, двух глав, выводов по каждой главе, заключения, списка использованных источников и приложений. Работа изложена на 83 страницах машинописного текста.

**Во Введении** обосновывается актуальность работы, формулируются ее цель, задачи и гипотеза, определяются объект и предмет исследования, описывается теоретическая база, практическая ценность, методы исследования, структура и содержание работы.

**В первой главе** “Теоретико – методологические основы реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению иностранному языку в условиях дополнительного образования” раскрывается содержание понятия «когнитивно- коммуникативный подход» к обучению иностранным языкам, условия его реализации, а также особенности обучения лексике на уроке иностранного языка в 8 классе в условиях дополнительного образования.

**Во второй главе** “Опытно – экспериментальная работа по развитию лексического навыка в ходе сюжетно-ролевых игр при реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению английскому языку в 8 классе в условиях дополнительного образования” сюжетно- ролевые игры рассматриваются в качестве средства развития лексического навыка, представлены результаты апробации комплекса сюжетно-ролевых игр для развития лексического навыка при обучении английскому языку в 8 классе в условиях дополнительного образования в дополнение к УМК «WiderWorld 4» S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough для языкового уровня B1-B1+.

**В Заключении** обобщаются результаты проведенного исследования, излагаются основные выводы и намечается перспектива дальнейшего исследования.

**Список использованных источников** включает 43 наименование работ отечественных и зарубежных авторов, государственные и общеевропейские нормативные документы, и учебные издания.

**Приложение А** включает документы, подтверждающие апробацию разработанного комплекса сюжетно-ролевых игр для развития лексического навыка при обучении английскому языку в 8 классе в условиях дополнительного образования в дополнение к УМК «Wider World 4» S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough для языкового уровня B1-B1+ в ООО «РэдБас» г. Красноярск.

**Приложение Б** включает критерии оценки диалогического высказывания обучающихся, разработанные А.А. Вербицкой.

# **ГЛАВА 1 – ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РЕАЛИЗАЦИИ КОГНИТИВНО-КОММУНИКАТИВНОГО ПОДХОДА К ОБУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В УСЛОВИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

## **1.1 Содержание и условия реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению иностранному языку**

Постоянные изменения и развитие всех сфер жизни человека: политики, экономики, психологии, образования, культуры не могут не влиять на необходимость изменений методологических подходов к обучению, ставящих в приоритетную позицию личность, интересы и интеллектуальный потенциал обучающихся, которые впоследствии становятся необходимыми для полноценной жизни в социуме. Именно вызовы времени и изменяющиеся потребности заставляют ученых и педагогов все больше и больше расширять научный и практический интересы в пользу изучения и актуализации использования когнитивного подхода, применяемого в обучении иностранным языкам.

П.И. Образцов считает, что «когнитивно-коммуникативный подход представляет собой несколько измененный и усовершенствованный аспект когнитивного подхода с дополнением к нему коммуникационной составляющей. Однако в первую очередь необходимо отметить, что своему целостному формированию и развитию когнитивно-коммуникативный подход обязан обобщающему гуманистическому подходу к обучению иностранному языку, появившемуся в зарубежной методике иноязычного обучения в 60–70-е гг. XX века» [Образцов, 2005:10].

Р.П. Мильруд полагает, что «...сутью гуманистического подхода является комплексная ориентация на личность обучаемого, на его интересы, потребности и возможности, а также на выбор методов, способов, форм и технологий обучения, которые соответствуют индивидуальным



особенностям учащегося. Для данного подхода характерна полная переориентация основного фокуса всего процесса иноязычного обучения с личности преподавателя и выбор на их основе методов преподавания на личность учащегося и осуществление соответствующего выбора методического инструментария» [Мильруд, 2016:26].

Коммуникативные и когнитивные компоненты в обучении являются равнозначными. Тот факт, что понятие «когнитивный» стоит на первом месте в названии подхода основывается на первостепенной важности его появления в контексте истории воспитания и образования. Также на этом основании происходит выбор методик и подходов к процессу обучения, исходя из личностных и психологических особенностей обучающихся.

Существует множество различных взглядов на определение и функции когнитивно- коммуникативного подхода в рамках обучения, однако Т.Г. Степанова подходит к определению следующим образом: «...когнитивно-коммуникативный подход к обучению представляет собой, с одной стороны, теоретическое обоснование коммуникативной методики обучения иностранным языкам, то есть решение таких методических вопросов, как отбор, организация, последовательность изучения языкового и речевого материала, способов его предъявления и тренировки, учитывающих коммуникативные потребности учащихся определённого возраста и учебные условия. С другой стороны, с когнитивистских позиций, он обеспечивает сознательное усвоение знаний и сведений языкового, страноведческого и культурно-эстетического характера, удовлетворяющих и развивающих познавательные интересы и запросы формирующейся личности учащегося в социуме, овладевающей иностранным языком на минимально необходимом уровне» [Степанова, 2016:37].

Ведущую роль в образовании синтеза коммуникативного и когнитивного подхода играет коммуникативный принцип. Когнитивный принцип в рамках обучения иностранному языку абсолютно необходим, так как он основан на уже полученных при овладении школьником родным

языком когнитивных умениях, что значительно облегчает процесс овладения иностранным языком.

Благодаря коммуникативно-когнитивному подходу появилось осознание необходимости учитывать психологические и психолингвистические проблемы учеников. Приёмы обучения обладают огромным воспитательным потенциалом, так как развивается независимость мышления и действия, желание самим управлять своим обучением и оценивать его, что способствуют духовному и социальному развитию личности. «Сформировавшаяся языковая личность», - по мнению Солсо, «имеет свое собственное представление и понимание языковой картины мира, которая лежит в основе формирования и развития когнитивной картины мира в её материальном смысле» [Solso, 1996:145].

Исследования в области когнитивного обучения направлены на изучение возможностей совершенствования когнитивного обучения деятельности личности с помощью специальных образовательных программ.

По мнению Л. С. Выготского и А. Бандуры, социальное взаимодействие является неизбежным источником развития у детей умственного прогресса. Применение когнитивного подхода к формальному образованию изучалось и другими исследователями. Х. Хейвуд описал две программы познавательного обучения, одну для детей дошкольного возраста, а другую для детей старшего возраста, подростков и взрослых. Х. Хейвуд считает, что «... систематическое применение в классе когнитивного подхода хорошо подготовленными учителями может привести к повышению когнитивного развития, внутренней мотивации и даже IQ» [Haywood, 2004:72; Bandura, 1977: 89; Vigodskiy, 1978: 76].

Когнитивный подход - это теория обучения иностранным языкам, разработанная на основе когнитивной психологии. Применительно к обучению иностранному языку когнитивизм означает, что процесс изучения того или иного языкового явления должен опираться на психические процессы и действия, лежащие в основе понимания и использования этого

явления в речи. Познавательное обучение по своей природе является активным познавательным процессом. Информация, знания и навыки, полученные с применением когнитивного подхода, будут способствовать формированию творческих навыков, получению практического и профессионального опыта, а также повышению уровня интеллекта обучающихся, которые являются неотъемлемой частью будущего обучающихся, без которых формирование необходимых профессиональных компетенций будет невозможно - необходимого будущим специалистам в формировании профессиональных компетенций, необходимых в новых образовательных условиях [Мильруд, 2016:12].

Основополагающей идеей когнитивизма, ставшей «двигателем» науки, стал тот факт, что для применения данного подхода требуется исследовать не наблюдаемые действия, а саму способность, ментальные мотивы и поведенческие стратегии при их выполнении. Основоположником такого подхода является американский психолог Дж. Келли. По его словам, «единственное, что человек хочет знать в своей жизни, - это то, что произошло с ним в прошлом и что произойдет в будущем» [Цит. по: Солсо,1996:47].

Ж. Пиаже выявил факт необходимости наличия последовательности в достижении когнитивных целей. Он делал основной упор на высшие психические процессы, происходящие в сознании человека, демонстрируя зависимость степени их развитости от творческого процесса, в котором личность принимает участие, а также выделял важность активную роль субъекта в данном процессе, тем самым давая толчок и мотивацию педагогической мысли.

Т.Ю. Степанова считает, что «... современные достижения когнитивной лингвистики являются одним из основных источников, определяющих основу и направление развития современной теории и практики преподавания языка. Когнитивная лингвистика рассматривает язык

как когнитивный инструмент, систему, определяющую представление, кодирование и обработку информации» [Степанова, 2016:35].

Познание относится к умственной деятельности, включая мышление, запоминание, изучение и использование языка. Когда мы применяем когнитивный подход к обучению и преподаванию, мы фокусируемся на понимании информации и понятий. Если мы способны понимать связи между понятиями, разбивать информацию и перестраивать ее с помощью логических связей, то наше восприятие материала и понимание возрастут.

Среди исследователей, внесших значительный вклад в развитие когнитивной психологии, можно назвать Дж. Брунера, разработавшего теорию обучения, основанную на категоризации, и Д. Осубела, который попытался объяснить вербальное обучение как феномен сознания, а не поведения.

Когнитивная теория утверждает, что то, как человек мыслит, определяет его чувства и поведение. Это относится и включает в себя все формы познания, включая память, психолингвистику, мышление, понимание, мотивацию и восприятие.

Память - важный компонент этой теории. В последнее время предпринимаются попытки разработки методов обучения, основанных на содержательной интеграции материала и овладении процессуальными знаниями. Мышление, которое варьируется от ситуации к ситуации, в значительной степени влияет на то, как люди ведут себя в данной ситуации. Понимание языка, или психолингвистики, существенно для нашего понимания печатного и устного приобретения знаний. Понимание и восприятие позволят индивидуумам интерпретировать информацию. Наконец, общая мотивация обучающегося будет определять, насколько эффективно сохраняется или обрабатывается информация.

Дифференцированные лингвокультурные сообщества обладают, соответственно, разными когнитивными базами, что является определяющим для них различием, отраженным в понимании языковых картинах мира,

разным разделением, пониманием и классификацией окружающей действительности. Именно поэтому сложно представить обучение иностранному языку, в процессе которого будут отсутствовать такие аспекты как лингвострановедение, этнопсихология, социокультурная часть и, конечно же, лингвистика, способы структуризации и представления которых должны быть представлены в когнитивной базе обучающихся.

По мнению Т.Г. Юсуповой, «... концептуальные положения коммуникативно-когнитивного подхода к обучению иноязычному межкультурному общению содержат следующие аспекты:

1. Междисциплинарность как основной дидактический принцип в обучении иноязычному общению;
2. принцип уровневого подхода к изучению функционирования языка как средства общения, включающий лингвистический, социальный и культурологический уровни;
3. принцип моделирования деятельностного характера иноязычного межкультурного общения, с учетом его трехкомпонентной структуры, охватывающей коммуникацию, интеракцию, перцепцию и механизмы, обеспечивающие их функционирование;
4. принцип развития и совершенствования когнитивной, языковой, художественной и научной картин мира в процессе обучения межкультурному общению, как основной принцип развития и воспитания поликультурной языковой личности в профессиональной подготовке специалистов по иностранному языку в языковых вузах и на языковых факультетах» [Юсупова, 2017:83].

Основой и общей целью для различных направлений методологии является развитие интеллектуальных функций, обучение навыкам самостоятельного получения информации и знаний, а также обучение анализу и оценке различных сфер жизни. Методы когнитивного обучения интересны тем, что они предполагают достижение цели без приобретения

знаний, получения информации или же интеллектуальных усилий, которые являются характерными для данной сферы деятельности.

По словам Т.Г. Юсуповой, «... процесс обучения иностранному языку должен базироваться на активизации познавательных процессов - ассоциации, сравнения, противопоставления, поиска, анализа и др. Необходимо создать условия, побуждающие школьников думать, сравнивать, обсуждать, задавать вопросы, формулировать гипотезы, проводить эксперименты и сотрудничать» [Там же :43].

Для оправданного и практико- ориентированного отбора учебного материала, его организации и составления принципов работы с ним, его отождествления с задачами и целями обучения необходимо наличие соответствующих тактик и стратегий, позволяющих активизировать процесс обучения и повысить эффективность решения профессиональных задач, возникающих в ходе педагогического процесса.

Когнитивные стратегии, используемые при обучении, будет свой исток из различных когнитивных стилей. Ученые, занимавшиеся изучением когнитивных стратегий, применяемых в процессе обучения иностранным языкам, Д. Рубин и Х. Стерн, отметили семь основных характеристик, необходимых для хорошего овладения языком:

1. желание размышлять;
2. сильная мотивация к общению;
3. раскованность;
4. внимание к языковой форме;
5. поиск партнеров по диалогу;
6. самоконтроль речи;
7. внимание к смыслу [Rubin,1992:176].

В процессе обучения, при формировании навыков общения в рамках коммуникативно-когнитивного подхода необходимо использовать специальный комплекс упражнений. Так, Т.Г. Юсупова предлагает использовать «...следующую последовательность заданий, направленных на

совершенствование рецептивных и репродуктивно продуктивных умений и навыков:

1. предлагаются языковые упражнения на наблюдение и восприятие группы предложений;
2. восстановление логико-семантических связей микротекста;
3. предоставление речевых и коммуникативных заданий, целью которых является воспроизведение текста и продуцирование собственного устного или письменного высказывания» [Юсупова, 2017:85].

Педагогические стратегии, применяемые педагогом в образовательном процессе с использованием коммуникативно- ориентированного подхода, должны быть закреплены в определенной последовательности: материал должен предъявляться поэтапно- от простого к сложному, от распознавания отдельных элементов изучаемого иностранного языка и их запоминания к возможности актуализации при необходимости в различных ситуациях речевого взаимодействия, в которых необходим сформированный и развивающийся коммуникативный навык.

Основополагающим условием применения данного подхода в контексте образовательного процесса является постоянное взаимодействие обучающихся в различных ситуациях общения с учетом интересов, возрастных особенностей и потребностей, интересов групп обучающихся. П.И. Образцова, О. Ю. Иванова считают, что «...этот подход ориентирован на максимальное «погружение» обучающегося в речевую деятельность с отсутствием в нем родного языка» [Образцов, 2005:38].

Педагогу, решившему реализовать коммуникативный подход в образовательном процессе учебного заведения необходимо продумать учебный план, содержащий лексический и грамматический минимумы для обучающихся с разным уровнем усвоения материала.

Итак, на основе всего вышеизложенного можно с уверенностью сказать, что когнитивно-коммуникативный подход в обучении способствует более глубокому формированию знаний учащихся, развивает не только

мотивацию к занятиям иностранного языка, но и потребность в говорении на изучаемом языке, способствует развитию у учащихся самокоррекции, а также рефлексии.

Когнитивно-коммуникативный подход по своей сути учитывает особенности познавательного процесса обучающихся, его обоснованное внедрение в механизмы формирования речевых высказываний, что помогает быстро усваивать материал и овладевать необходимыми лексическими и грамматическими навыками. При использовании когнитивно-коммуникативного подхода в обучении педагогами отмечается развитие таких необходимых навыков как языковая догадка и интуиция, критического и творческого мышления, умения прогнозировать и предугадывать, а также развитие памяти.

Опираясь на вышеперечисленные факты, а также на работы авторов, Т.Ю. Степанова, Т.Г. Юсупова Р.П. Мильруд, И.Р. Максимова, мы можем выделить основные условия организации и реализации когнитивно-коммуникативного подхода в образовательном процессе:

1. Учет индивидуальности каждого обучающегося: каждой личности свойственны определенные природные способности и навыки общения, эмоции и чувства, образующие набор качеств, от которых зависит процесс коммуникации и познания;

2. Речевая направленность учебного процесса заключается в практическом применении иностранного языка, т. е. язык используется здесь как средство общения. Чем реалистичнее будет дидактическая ситуация, тем эффективнее будет применяться язык.

Педагог должен продумывать и критически отбирать материал, который будет представлен обучающимся. Эти материалы должны быть интересными, актуальными и иметь структуру, которая сможет побудить обучающихся к речевым высказываниям. Ниже представлен список элементов, которые необходимо учесть в построении учебного материала.



1. Актуальность предъявляемого учебного материала. Обучающие материалы должны побуждать обучающихся к активному участию в образовательном процессе и участию в межличностной коммуникации;
2. Методическая организация. Данный пункт подразумевает разумный и обоснованный выбор педагогом инструментария, подходов и стратегий, с применением которых образовательный процесс будет предельно оптимизирован;
3. Ситуативность. Предельно ясная и четкая связь предъявляемого материала с профессиональной деятельностью/ направленностью.

Когнитивно-коммуникативный подход, применение которого осуществляется в средней школе, смещает роль обучающегося в образовании с пассивного и вынужденного потребителя информации и материала, демонстрируемого педагогом.

За счет смещения акцента на ученика, который должен перенять активную роль в ходе процесса обучения, и педагог получает новую роль, в которой усиливается его контролирующая и организационная функция. Профессиональная компетентность и осведомленность педагога об особенностях организации и управления процессом обучения с применением когнитивно- коммуникативного подхода в рамках обучения иностранным языкам являются обязательными в данном случае. Также педагог должен учитывать личностные и образовательные особенности своих обучающихся при методическом планировании занятий.

Педагог, работающий в условиях современного общего образования, не имеет возможности самостоятельно выбирать и объединять обучающихся исходя из их социально- личностных особенностей. Разделение уже сформировавшихся групп, основываясь на доминирующих аспектах восприятия, также является невозможным, именно поэтому педагог должен крайне тщательно и обдуманно подбирать педагогические инструменты, применяемые им в учебном процессе применения выбранного им подхода обучения.

Т.Ю. Степанова считает, что «...сегодня в современной педагогике в контексте когнитивных и коммуникативных аспектов ведутся поиски таких дидактических средств, которые могли бы создать эффективные педагогические условия для преподавания и превратить обучение иностранному языку в школе на средней ступени в своего рода «производственно-технологический процесс» с гарантированным социальным и личностно-развивающим результатом обучения» [Степанова, 2016: 40].

В процессе обучения перед педагогом стоит целый ряд разнообразных и разноуровневых целей и задач, однако достижение образовательных целей стоит в приоритете. Для достижения высоких образовательных результатов в контексте обучения иностранным языкам в рамках общего образования с применением когнитивно- коммуникативного на уроках, необходимо помнить о всецелом повышении педагогической компетентности, а также об острой необходимости создания коммуникативной среды, в которой обучающиеся могут применять на практике полученные знания.

Образовательные цели, преследуемые обучающимися в процессе получения знаний, могут разительно отличаться от общепринятых и закреплённых образовательных целей, которые обозначены педагогом. Для эффективной работы и достижения поставленных педагогических целей преподаватель должен обнаружить различия в понимании и постараться найти варианты разрешения.

Е.А. Волкова имеет следующую точку зрения относительно данного вопроса: «...Совпадение целей преподавания и обучения всех субъектов образовательного процесса является одним из важнейших организационно- педагогических и социальных условий успешной реализации когнитивно- коммуникативного подхода при обучении иностранному языку» [Волкова, 2016:776].

Педагог должен осознанно подходит к выбору подхода в рамках обучения, и, если он выбирает когнитивно- коммуникативный, то должен

учитывать особенности применения каждого их аспектов подхода-когнитивном и коммуникативном. Когнитивный аспект стимулирует познавательный интерес и личность обучающегося, а коммуникативная часть отвечает за межличностное общение в различных предъявляемых ситуациях.

## **1.2 Особенности обучения лексике на уроке иностранного языка в 8 классе в условиях дополнительного образования**

Знание лексики часто рассматривается как важнейший инструмент для изучения иностранного языка, поскольку ограниченный словарный запас препятствует успешному общению на изучаемом языке.

Лексика имеет большое значение для выражения мыслей и идей в деятельности взаимодействия. Приобретение словарного запаса является основной задачей при овладении иностранным языком.

Подчеркивая важность овладения лексикой, Н. Шмитт писал, что «лексические знания играют центральную роль в коммуникативной компетенции и в овладении иностранным языком» [Schmitt, 2000:45].

И. С. П. Нэйшн в свою очередь описывал взаимосвязь между знанием лексики и использованием языка как взаимодополняющую: знание лексики позволяет использовать язык и, наоборот, использование языка ведет к увеличению словарного запаса [Nation, 2001:76].

Важность словарного запаса демонстрируется как в школе, так и вне ее. На занятиях достигающие успехов учащиеся обладают наиболее достаточным словарным запасом.

Такие исследователи, как Б. Лауфер, Н. Максимо, И. Марион, И. С. П. Нэйшн пришли к выводу о том, что «...приобретение словарного запаса имеет важное значение для успешного использования языка и играет важную роль в полном понимании устных и письменных текстов. Изучение слов играет важную роль в овладении всеми языковыми навыками (т. е. аудирование, говорение, чтение и письмо)» [Nation, 2001: 89].

Существуют различные теоретические исследования по изучению типов лексических знаний, связанных с пониманием слова.

Дж. Ричардс сделал первую попытку перечислить различные типы знаний, которые необходимы для полного понимания слова. Он был больше озабочен применимостью к педагогической практике, чем попыткой обеспечить систематическую основу для описания или учета знания слова. Развивая идею Дж. Ричардса, И.С.П. Нэйшн разработал список различных типов словарных знаний, которыми «...нужно обладать как восприимчиво, так и продуктивно, чтобы иметь полное владение словом:

1. Произносимая форма слова (R (receptive): Как звучит это слово?/ P (продуктивно): Как произносится это слово?);

2. Письменная форма слова (R: Как выглядит слово? /P: Как пишется слово?);

3. Грамматические паттерны слова (R: В каких паттернах встречается это слово? / P: В каких образцах мы должны использовать это слово?);

4. Поведение слова в словосочетаниях (Какие слова или типы слов можно ожидать до или после слова? /Какие слова или типы слов мы должны использовать с этим словом?);

5. Как часто слово является (Как часто встречается это слово? /Как часто слово используется?);

6. Уместность слова (Где мы можем встретить это слово/ Где можно использовать это слово?);

7. Концептуальное значение слова (Что означает это слово? / Какое слово следует использовать для выражения этого значения?);

8. Ассоциации, которые слово имеет с другими родственными словами (Какие еще слова/слово заставляет нас думать? Какие еще слова мы могли бы использовать вместо этого один?)» [Nation,1990:31].

И. С. П. Нэйшн также утверждал, что «...знание слова может быть разделено на знание о его форме (устной/письменной), его положении (грамматические паттерны/словосочетания), его функции

(частота/уместность) и его значения (понятие/ассоциации).» [Nation, 2001:67].

Таким образом, слово может быть познано в самых разных степенях: от знания данной формы существующего слова до знания, включающего все четыре аспекта, упомянутые выше. Эти степени знания слов применимы к носителям языка, а также к учащимся, изучающим иностранный язык.

Помимо Дж. Ричардса и И. С. П. Нэйшн, исследователи выдвинули свой собственный способ категоризации словесного знания. Картер определил сходные категории лексических знаний, такие как произношение, орфография, грамматические свойства, синтаксических признаков, словосочетания, ассоциации и смыслы и т. д. Б. Лауфер классифицировал знание слова как форму, структуру слова, синтаксическую структуру слова во фразе или предложении, значение, общие словосочетания и лексические отношения слова с другими словами, такими как синоним, антоним и гипоним, и наконец, общие словосочетания [Цит. по: Richards, Nation, 2011: 89].

Хотя многие исследователи классифицировали словарные знания по-разному, среди них существует консенсус в отношении того, что словарные знания - это сложная система, состоящая из нескольких типов словарных знаний, помимо значения и формы.

Х. Г. Виддоусон считал, что «...носители английского языка могут понимать языковой материал с правильной лексикой, но не так правильно в грамматических правилах, а не с правильными грамматическими правилами, но не так правильно в использовании словаря» [Widdowson, 1978:29].

В 1980-х годах Т. Д. Террел предложил естественный подход, который подчеркивает понятный и значимый вклад, а не грамматически правильное производство [Terrel, 1982:45]. В 1983 году В. Ф. Аллен упоминал о представлении и иллюстрировании практических приемов в обучении лексике. В 1997 году А. Дж. Сокмен обсуждал современные тенденции в области преподавания лексики иностранного языка. Он указывал, что

«...текущие исследования показывают, что стоит добавить эксплицитную лексику к обычным выводящим действиям в классе» [Sokmen,1997: 87].

Повторение имеет огромное значение для эффективного усвоения лексики, потому что иностранные слова должны быть не только известны, но и доступны.

Существует несколько способов показать значение английского слова с помощью таких вспомогательных средств, по мнению Дж. Аллена, «...такие способы как:

1. предметы, которые можно легко принести в класс (зонтики, ножницы, инструменты, пуговицы разных цветов и размеров и т. д.);
2. рисунки учителя и рисунки учеников;
3. демонстрации, чтобы показать действия» [Allen, 1983:41].

Дж. Аллен рекомендует учителям использовать реальный объект всякий раз, когда это возможно, когда они показывают значение английского существительного. Реальные объекты лучше, чем картинки.

Язык тела - еще один полезный способ обучения лексике. Это легко продемонстрировать в классе. Значения слов могут быть показаны с помощью простых драматических представлений.

Дж. Аллен считает, что «...Даже учителя могут имитировать определенные действия и жесты достаточно хорошо, чтобы знать значения слов» [Там же, 1983:38].

Определение слова с помощью описания его другими словами - это техника, необходимая учителю для преподавания иностранного языка в средней школе.

Каждое слово имеет свой собственный контекст употребления. Учащимся неэффективно овладевать словами из конкретной ситуации, если учитель объясняет их монотонно и абстрактно. Отсутствие контекста затрудняет изучение лексики. Слова, произносимые изолированно, обычно не запоминаются. Поэтому фоновое знание слов очень важно в обучении лексике.

Учащиеся обращают внимание на содержание и проявляют большой интерес к фоновым знаниям. Некоторые родственные слова запоминаются эффективно и прочно. Во время чтения коммуникативный подход должен информировать и направлять аудиторную практику.

Что касается коммуникативных задач, Д. Нунан описывает их как «...Часть работы в классе, которая вовлекает учащихся в понимание, манипулирование, производство или взаимодействие на целевом языке, в то время как их внимание в основном сосредоточено на том, чтобы стоять отдельно как коммуникативный акт сам по себе» [Nunan, 1989:10].

Существуют различные виды деятельности в классе, чтобы помочь учащимся эффективно изучать целевой язык, такие как игры, музыка, драматические истории, забавные анекдоты и т. д.

Ролевая игра - одна из них. Такой способ преподавания лексического материала особенно актуален и целесообразен для учащихся средней школы (6-8 классы). Ролевая игра помогает учащимся эффективно запоминать и использовать целевой язык настолько свободно и коммуникативно, насколько это возможно. Ролевая игра направлена на развитие способностей учащихся и характеризуется как взаимное обучение. Он может реализовать модель обучения «учащиеся играют принципиальную роль, а учитель играет ведущую роль» [Littlewood, 1981:56].

К. Де Нив и М. Дж. Херпер выделяют следующие основные этапы проектирования ролевой игры:

1. Учителя должны выбрать ситуацию для ролевой игры, учитывая потребности и интересы учащихся. Учителя должны подбирать ролевые игры, которые дадут учащимся возможность практиковать то, чему они научились;

2. Следующий шаг заключается в том, чтобы придумать идеи о том, как эта ситуация может развиваться. Следует принимать во внимание уровень владения языком учащихся;

3. После завершения выбора подходящая ролевая игра, учителя должны предоставить лексический список, необходимый для нее. Рекомендуется ввести любую новую лексику перед ролевой игрой;

4. Этот шаг подразумевает предоставление учащимся конкретной информации и четких описаний ролей, чтобы они могли уверенно играть свои роли. Учителя должны описывать каждую роль таким образом, чтобы учащиеся могли идентифицировать себя с персонажами;

5. На этом этапе учителя просят некоторых добровольцев разыграть ролевую игру перед классом на этом этапе. Рекомендуется, чтобы учителя не вмешивались в ролевую игру с исправлением ошибок, чтобы не отбить охоту у учащихся;

6. Как только ролевая игра закончена, учителя должны дать обратную связь студентам. Это означает указание на преимущества и недостатки учащихся [De Neve, Harper, 1997:34].

Согласно В. Литтлвуду, ролевая игра - это «... моделирование реальных жизненных ситуаций, в которых учащиеся выступают в качестве различных ролей в коммуникативном классе. Это дает ученикам возможность практиковать коммуникативно в различных социальных контекстах и в различных социальных ролях. Ролевая игра - отличная техника для коммуникативной практики. Это создает непринужденную атмосферу в классе, в которой интерес и уверенность учеников в учебе значительно мотивированы» [Littlewood, 1981:78].

Коммуникативное обучение языку (далее - CLT), основанное на многих современных лингвистических теориях, считается хорошим подходом многими преподавателями второго языка во всем мире. Он отражает коммуникативный взгляд на преподавание и изучение второго языка.

Согласно CLT, учащиеся должны развивать навыки и стратегии использования языка для передачи значений как можно более эффективно в конкретных ситуациях. Учащийся должен осознать социальный смысл языковых форм. Для многих учащихся это может не повлечь за собой



возможность варьировать свою собственную речь в соответствии с различными социальными условиями обстоятельства, а скорее способность использовать общепринятые формы и избегать потенциально оскорбительных [Там же, 1981:85].

CLT использует реальные жизненные ситуации, которые требуют общения. Учитель задает ситуацию, с которой учащиеся могут столкнуться в реальной жизни. В отличие от аудио-лингвистического метода обучения иностранному языку, который опирается на повторение и упражнения, коммуникативный подход может оставить учащихся в неизвестности относительно результата классного упражнения, который будет варьироваться в зависимости от их реакций и ответов. Реальные симуляции меняются изо дня в день. Мотивация студентов к обучению проистекает из их желания осмысленно общаться на значимые темы.

CLT делает акцент на развитии коммуникативной компетенции. Этот взгляд на овладение иностранным языком оказал влияние на языковую педагогику, поощряя обучение, ориентированное на учащихся. Ориентация на учащегося в сочетании со смещением акцента на коммуникативную компетентность помогла за последние двадцать лет кардинально трансформировать сферу преподавания языка. Учащийся должен различать формы, которыми он овладел в рамках своей лингвистической компетенции, и коммуникативные функции, которые они выполняют.

М. Финоччаро и К. Брумфит полагают, что изучение слов - это не только изучение языковых форм. Ситуативный контекст дает намеки на значения новых слов за пределами языковой системы, тем самым помогая учащимся усваивать слова, соответствующие конкретным контекстам [Finocchiaro, Brumfit, 1983: 89].

Л.С. Выготский подтверждает существование динамической смысловой системы, представляющей единство аффективных и интеллектуальных процессов. Таким образом, в нашей психологии признается наличие логической связи между психическими и

эмоциональными процессами, а также создаются предпосылки для дальнейших исследований по созданию эмоциональной регуляции психической деятельности.

Специфические образовательные потребности включают в себя психологическую готовность преподавателя к этой работе. Эту готовность можно рассматривать как интегральное качество личности, включающее в себя систему мотивации, знаний, умений, определенный опыт, личностные качества, обеспечивающие успешную деятельность. Структура психологической готовности личности включает в себя пять функционально связанных и взаимозависимых компонентов: мотивационный, когнитивный, операционный, оценочный и личностный.

Профессиональные качества, демонстрирующие компетентность учителя в работе с подростками, выделяются следующим образом:

1. знание специальной педагогики и психологии, методов работы с учащимися средней школы;
2. знание особенностей их развития;
3. умение находить индивидуальный подход;
4. гибкость в выборе форм и методов работы, наиболее актуальных для конкретного человека;
5. большой навык, высокий уровень профессионализма, умение противостоять трудностям и находить выход из сложных ситуаций [Степанова, 2016:56].

Чтобы изучение лексического материала для учащихся средней школы (8 класс) было максимально эффективным, преподавателю необходимо учитывать ряд факторов, связанных с психологическим аспектом подростков. Так для подростков средней школы характерна низкая мотивация обучения, а также недостаточное внимание, уделяемое изучаемому предмету.

Восьмиклассники начинают задумываться о своем будущем, перед ними встают вопросы, связанные с выбором жизненного пути. Трудности перехода от конкретного к абстрактному для него во многом позади.

Подросток в восьмом классе сравнительно легко может делать общие выводы на основе конкретных фактов, познавать законы природы и общества. Таким образом, можно сделать вывод, что средний школьный возраст является одним из самых сложных моментов в формировании личности ребенка. Все это ставит особые воспитательные задачи и выдвигает иные формы отношений с подростками [Там же, 2016: 68].

Руководствуясь основными особенностями CLT, преподаватель должен разработать аутентичную коммуникативную деятельность для учащихся.

Реализация образовательного процесса в каждом отдельном учебном заведении определяется и контролируется закрепленными планами, учебными документами и закрепленными документально актами, регулируемыми минимальными порогами в процессе обучения.

Учебные программы на основе федерального компонента государственного стандарта среднего общего образования закрепляют требования, предъявляемые к лексической стороне речи учащихся. Основными требованиями обучения лексике в средней школе являются: систематизация лексических единиц, изученных во 2 – 7 классах; овладение лексическими средствами для охвата новых тем, проблемы и ситуации устного и письменного общения.

Р. П. Мильруд выражает свое мнение о требованиях к освоению учебной программы: «... учащиеся средней школы должны усвоить значение, форму лексических единиц и уметь их употреблять:

1. при осуществлении аудирования и чтения:

- узнавать и понимать изученные слова, словосочетания в речевом потоке;
- раскрывать значения слов и словосочетаний, исходя из контекста их употребления;
- устанавливать ассоциативные семантические связи слов;

2. при осуществлении говорения и письма:

- правильно выбирать слова и словосочетания в соответствии с коммуникативной задачей общения;

- правильно сочетать слова в синтагмах и предложениях;
- соблюдать структурную и морфологическую корректность оформления слов и словосочетаний;
- владеть лексико-смысловыми и лексико-тематическими ассоциациями;

Учащиеся средней школы также должны знать:

- правила словообразования лексических единиц и их сочетаемости;
- лексические средства связи в предложениях и тексте;
- отдельные понятия, значение которых выражается по-разному в различных языках» [Мильруд, 2016:34].

Т.Ю. Степанова считает, что «...лексический минимум подразделяется на три категории: активный, пассивный и потенциальный. Активный лексический минимум образуют обязательные единицы к усвоению, которые ученик использует во всех видах речевой деятельности в настоящий момент. Такая лексика понимается непосредственно без дополнительного анализа при чтении и аудировании, а в устной и письменной речи является важным экспрессивным компонентом» [Степанова, 2016:79].

Также выделяется актуальный словарь внутри данного лексического минимума. Актуальный словарь усвоен учеником лучше всего и свободно используется на уроках. Для полноценной работы на уроке проводится актуализация или извлечение из памяти актуального лексико-грамматического материала.

Следующий уровень используемой лексики – пассивный лексический минимум. Он воспринимается и понимается при чтении и аудировании через частично усвоенные единицы лексики. Уровень пассивного присвоения иноязычной лексики может быть изменён во время активизации пассивного лексического запаса посредством специальных упражнений, тогда слова из пассивного минимума переходят в разряд активного.

Третий уровень лексического овладения языком – это уровень потенциального словаря, при котором происходит активное присвоение иноязычной лексики за счет проявления индивидуальных комбинаторно-

когнитивных способностей учащегося. Использование им языковой догадки с опорой на уже полученные лексические знания, сопутствующий контекст, сходство с лексикой родного языка и т.п. – всё это в старших классах должно способствовать расширению пассивного словаря через потенциальный.

Основное содержание предмета «Английский язык» на базовом уровне СОО (среднего общего образования), исходя из официальных документов, по словам Р.П. Мильруд, «...содержит следующие компоненты лексической стороны речи:

– распознавание и употребление в речи лексических единиц в рамках тем, включённых в раздел «Предметное содержание речи», в том числе в ситуациях формального и неформального общения;

–распознавание и употребление в речи наиболее распространённых устойчивых словосочетаний;

–распознавание и использование в речи устойчивых выражений и фраз (collocations – get to know somebody, keep in touch with somebody, look forward to doing something) » [Мильруд, 2016:34].

Лексические единицы являются своеобразными «кирпичиками» или «строительным материалом» в контексте изучения любого языка. Не зная лексических единиц обучающиеся не смогут развивать ни грамматический, ни фонетический аспекты, ведь все аспекты языка должны изучаться одновременно и быть взаимосвязанными. Именно поэтому обучающиеся даже на начальном этапе изучают минимум слов, но контекстуально, то есть с привязкой к конкретной тематике.

Уже в самом начале своего пути обучающийся изучает лексические единицы, которыми он, возможно, не пользуется в иноязычном общении, но их использование в контексте многократного повторения при выполнении различных упражнений помогает запоминать и накапливать базовый словарный запас. Но важно не только знать слова, но и фиксировать их написание и произношение, чтобы в дальнейшем иметь возможность идентифицировать в процессе чтения/ аудирования/ иноязычного общения.

Слово запоминается не за счет многократного прописывания или зубрёжки, а за счет употребления этого слова в различных контекстах и ситуациях, создавая в мышлении обучающегося прочные ассоциативные связи. Если результат обучающегося «стоит на месте» долгое время, то, возможно, педагогу стоит изменить подход к обучению, изменить процентное соотношение заданий для тренировки, выбрать формат, который был бы более интересен для обучающегося.

Существует структурно-образный способ запоминания лексических единиц, основанный на произвольной памяти. Для этого слово должно иметь яркую отличительную совокупность меток, дающих возможность включить его в оригинальную образную структуру. Заключается он в том, что при запоминании слов создаются яркие сюжетные картинки, но не застывшие, как фотографии, а включающие в себя действие, движение. В этом способе запоминание слова не есть самоцель, а становится итогом усилий по созданию в уме образной картинки, которая включает в себя и значение слова, и его звучание.

Кроме этого необходимо учитывать недостаточную мотивацию подростков к учебе, в силу психологических и эмоциональных возрастных особенностей, и, следовательно, преподавателю, необходимо учитывать индивидуальные качества и способности детей, уметь находить подход к ученикам и заинтересовать их к учебе.

А.В. Золотарева считает, что «...в настоящее время на уровне региональных образовательных систем существуют подсистемы дополнительного образования детей, реализуемого не только на базе учреждений дополнительного образования, но и в образовательных учреждениях других типов. Интерес к дополнительному образованию возрос не только со стороны родителей и учащихся, но также со стороны педагогов. В условиях модернизации системы общего образования создаются условия для реализации учебной деятельности в системе дополнительного образования как одной из самых интегративных составляющих

образовательного пространства, обладающей потенциалом преемственности, непрерывности и межведомственного взаимодействия» [Золотарева, 2008: 36].

По мнению Е.В. Дзюиной, «...Дополнительное образование указывает учителю не только учесть индивидуальные особенности учащихся (память, слух, логическое мышление и т.д., а ведь у каждого они находятся на разном уровне развития), но что немаловажно, педагог имеет право установить наиболее дружеский и тесный контакт с воспитанниками, что снимает многие затруднения во взаимодействии, помогает стимулировать коммуникативную и творческую деятельность учащихся. А такой подход гарантирует успех, дающий учащемуся возможность самоутвердиться. Признание, самоутверждение, поощрение достижений являются условиями для последующей мотивации детей на дополнительных занятиях по английскому языку» [Дзюина, 2009:11].

Все эти принципы обязательны к реализации, они контролируются ФГОС ООО, а также другими официальными документами, регулирующими и контролирующими образовательный процесс в рамках школы.

Кроме ООО (Основного Общего Образования) и СОО (Среднего Общего Образования) есть еще и внешкольное образование или ДО (Дополнительное Образование).

Дополнительное Образование в Российской Федерации не является обязательным и базируется на интересах/ потребностях обучающихся.

Дополнительное образование- целенаправленный процесс воспитания и обучения посредством реализации дополнительных образовательных программ, оказания дополнительных образовательных услуг и осуществления образовательно-информационной деятельности за пределами основных образовательных программ в интересах человека, общества, государства [Федеральный Закон «Об образовании» в Российской Федерации, 2012: 75].

Деятельность педагога и обучающихся (детей/взрослых) в условиях дополнительного образования регламентируется ст.75 Федерального Закона-273 «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г.

Статья 75 Федерального Закона-273 «Об образовании в Российской Федерации» (29.12.2012г.) разъясняет суть и основные положения дополнительного образования: «...

1. Дополнительное образование детей и взрослых направлено на формирование и развитие творческих способностей детей и взрослых, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени. Дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности. Дополнительные общеобразовательные программы для детей должны учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей.

2. Дополнительные общеобразовательные программы подразделяются на общеразвивающие и предпрофессиональные программы. Дополнительные общеразвивающие программы реализуются как для детей, так и для взрослых. Дополнительные предпрофессиональные программы в сфере искусств, физической культуры и спорта реализуются для детей.

3. К освоению дополнительных общеобразовательных программ допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования, если иное не обусловлено спецификой реализуемой образовательной программы.

4. Содержание дополнительных общеразвивающих программ и сроки обучения по ним определяются образовательной программой, разработанной и утвержденной организацией, осуществляющей образовательную деятельность. Содержание дополнительных предпрофессиональных



программ определяется образовательной программой, разработанной и утвержденной организацией, осуществляющей образовательную деятельность, в соответствии с федеральными государственными требованиями» [Федеральный Закон «Об образовании» в Российской Федерации, 2012: 75].

Исходя из вышеперечисленных пунктов можно сделать вывод, что организации, предоставляющие услуги дополнительного образования, способны самостоятельно планировать, организовывать и регулировать свою деятельность, а также составлять тематические планы и образовательные программы.

### **Выводы по главе 1:**

В нашем исследовании мы рассматриваем особенности обучения лексике в 8 классе при реализации когнитивно- коммуникативного подхода.

П. И. Образцов, Т.Г. Юсупова, Х. Хэйвуд, Р. Солсо интересовались сращением коммуникативного и когнитивного подходов к обучению, потому что он ставит в центр педагогического процесса интересы и потребности личности обучающихся, на основании которых развиваются навыки, необходимые для коммуникации. Обучение, как и любой процесс, должно идти «в ногу со временем», отвечая на вызовы времени и адаптируясь.

П.И. Образцов определяет когнитивно-коммуникативный подход как « несколько измененный и усовершенствованный аспект когнитивного подхода с дополнением к нему коммуникационной составляющей» [Образцов, 2005:10].

Когнитивно-коммуникативный подход по своей сути учитывает особенности познавательного процесса обучающихся, его обоснованное внедрение в механизмы формирования речевых высказываний помогает быстро усваивать материал и овладевать необходимыми лексическими и грамматическими навыками. При использовании когнитивно-коммуникативного подхода в обучении отмечается развитие таких необходимых навыков как языковая догадка и интуиция, критического и

творческого мышления, умения прогнозировать и предугадывать, а также развитие памяти.

В нашем исследовании рассмотрены принципы реализации когнитивно- коммуникативного подхода, однако основными являются предложенные Т. Г. Юсуповой, а именно: принцип междисциплинарности, принцип уровневого подхода к изучению функционирования языка, принцип моделирования деятельностного характера иноязычного межкультурного общения, принцип развития и совершенствования когнитивной, языковой, художественной и научной картин мира в процессе обучения межкультурному общению.

Успешность развития лексического навыка обучающихся в образовательном процессе зависит также и от личности и компетентности педагога, определяющего стратегии и инструменты обучения. Педагог должен учитывать интересы обучающихся и их интеллектуальные способности.

Чтобы изучение лексического материала в 8 классе было максимально эффективным, преподавателю необходимо учитывать ряд факторов, связанных с психологическими особенностями подростков. Так для подростков характерна низкая мотивация обучения, а также недостаточное внимание, уделяемое изучаемому предмету.

Одним из эффективных путей повышения учебной мотивации обучающихся является внедрение ролевых игр в образовательный процесс. Ролевая игра помогает обучающимся запоминать и использовать целевой язык настолько свободно и коммуникативно, насколько это возможно.

## **Глава 2. Опытнo – экспериментальная работа по развитию лексического навыка в ходе сюжетно-ролевых игр при реализации когнитивно- коммуникативного подхода к обучению английскому языку в 8 классе в условиях дополнительного образования**

### **2.1. Сюжетно- ролевые игры как средство развития лексического навыка**

Игра применяется в процессе обучения и воспитания практически с момента зарождения человечества. Игра, будучи неотъемлемой частью жизни социума, с которой сталкиваются абсолютно все люди, прочно вошла в поле интереса ученых и методистов, занимающихся особенностями обучения с применением игровых методов.

Первую попытку систематического изучения игры предпринял немецкий ученый К. Гросса в конце XIX века, который считал, что «...инстинкты будущего состояния - борьба за существование («теория предупреждения») была предупреждена в игре» [Gross, 2008: 26].

К. Гросс называет игру «оригинальной школой поведения. Для него вне зависимости от того, какие внешние или внутренние факторы игры мотивированы, их смысл именно в том, чтобы стать школой жизни для детей» [Там же, 2008: 26].

Начало разработки теории игр обычно связывается с именами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и, главным образом, эстетические взгляды, они касались игры как одного из самых распространенных явлений жизни [Эльконин, 1999: 14].

Отечественный психолог М.Ф. Стронин высказал мысль о том, что «...Игра- это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [Стронин, 2001: 3].

Игра как средство обучения имеет не только педагогическую составляющую, но и важный психологический аспект. Именно игра является одной из лучших мотиваций для интеллектуального развития подростка. Коллективная работа в ходе урока позволяет получить навыки, с помощью которых процесс социализации проходит легче. Игровой момент отвечает за формирование навыка самоорганизации, самооценки своей деятельности и положительной мотивации к обучению. Д. Б. Эльконин говорил о том, что с точки зрения психологической науки, «... игра является одной из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых» [Эльконин, 1999: 54].

Польский педагог, терапевт и писатель Я. Корчак считал, что игра - это возможность найти себя в обществе и в человечестве. В играх заложена генетика прошлого, как и в народном фольклоре - песнях, танцах.

Л.С. Выготский, говоря о основополагающем месте игры в развитии ребенка, отметил, что «...в связи с переходом в школу игра не только не пропадает, но и напротив пропитывает всю деятельность ученика. В школьном возрасте, - отметил он, - игра не умирает, а проникает в реальную жизнь. Она имеет внутреннее продолжение в школьном образовании и работе.» [Выготский 1996: 124]

Д. Б. Эльконин в своей работе «Психология игры» сформулировал следующие положения: «...Содержанием развернутой формы ролевой игры являются не предмет и его употребление или изменение человеком, а отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами; не человек — предмет, а человек — человек. А так как воссоздание, а тем самым и освоение этих отношений происходят через роль взрослого человека, которую берет на себя ребенок, то именно роль и органически связанные с ней действия и являются единицей игры.» [Эльконин, 1999: 34]

Исходя из утверждения Д. Б. Эльконина о ролевых играх, можно прийти к выводу о том, что игра- это деятельность, в контексте которой возможно моделирование и создание социальных межличностных

отношений. Именно благодаря практическому «проживанию» ситуаций происходит развитие мотивационно-потребностной сферы ребенка.

В своей работе Д. Б. Эльконин повествует, что игра «...является своего рода путем к взрослению. К концу дошкольного возраста у ребенка возникают новые мотивы. Эти мотивы приобретают конкретную форму желания поступить в школу и начать осуществлять серьезную общественно значимую и общественно оцениваемую деятельность. Для ребенка это и есть путь к взрослению.» [Там же: 323].

Мотивация играет большую роль в учебном процессе, поскольку она способствует активизации мышления, к реализации конкретной задачи и учебного процесса в целом. Сюжетно-ролевая игра - сильный способ мотивации, удовлетворяющий потребность учащихся в новизне изучаемого материала и разнообразии упражнений. В процессе ролевой игры происходит прочное закрепление в памяти языковых навыков.

Мотивация - один из важнейших факторов в изучении языка. П. Лайтбаун и Н. Спада отмечают, что «...мотивация в обучении иностранного языка довольно сложна для изучения, что объясняется двумя факторами: коммуникативными потребностями учащегося и их отношением к культуре изучаемого языка.» [Lightbown, 2006, 56]

Мотивированные учащиеся имеют больше шансов на успешное изучение лексики; у немотивированных будет меньше шансов на успех.

Педагоги должны помнить о важности игры как вида активной деятельности, благодаря которому возможно более активное формирование и развитие аналитико-синтетической деятельности подростков, развитие всевозможных форм речевых высказываний и логичный, но последовательный переход к доминированию теоретического мышления.

И. Ю. Кулагина говорит об значительных изменениях в интеллекте подростков: «Особенности теоретического рефлексивного мышления позволяют подросткам анализировать абстрактные идеи, искать ошибки и логические противоречия в суждениях. С интеллектуальным развитием тесно

связано начинающееся в этот период становление основ мировоззрения» [Кулагина, 2001: 108].

А. В. Конышева в своей работе «Современные методы обучения английскому языку» повествует о том, что игра «...помогает ребенку преодолеть скованность на уроке и быть активнее. Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете.» [Конышева, 2004: 27]

А.В. Конышева определяет развлекательную функцию как «...фундамент, на котором строится обучение коммуникативному общению. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.» [Там же, 2004: 26].

Ролевая игра рассматривается как средство самовыражения человека, а также является способом саморазвития, поэтому применение данной методики в обучении будет оправдано для разных возрастных категорий.

Игра - это вид активной деятельности в рамках созданной ситуации, в контексте которой обучающиеся усваивают нормы поведения и получают социальный опыт, необходимый для полноценного функционирования в обществе.

Психологи доказали, что игра способствует более легкому обучению иностранного языка, поскольку благодаря игровой активности развиваются навыки всех видов речевой деятельности.

Неоспорим тот факт, что игре отводится одна из важнейших ролей в становлении личности обучающихся. Данная особенность является основой для применения игрового метода в процессе обучения иностранным языкам.

Методисты, в сфере профессиональных интересов которых лежит изучение игрового обучения иностранным языкам, отмечают несомненно положительное влияние игрового метода, применяемого в педагогическом процессе, на познавательный интерес обучающихся. Данное явление объясняется непосредственностью и естественностью создаваемой ситуации общения, в которой обучающийся может проявить себя.

Исследования показали, что ролевые игры имеют положительный эффект, не только в когнитивных аспектах человеческого разума, но и в психологических. Этот метод использовался для получения представления о жизни пациентов и клиентов посредством выражения себя творчески и спонтанно.

Форма работы, в которой превалирует игровой момент, является одной из любимых для обучающихся, потому что данное задание имеет в себе проблемную ситуацию (создаваемую педагогом при помощи игровых приемов), которую необходимо решить, что является отличной мотивацией и мотивом, лежащих в основе повышенного интереса к учебной деятельности обучающихся.

Ролевая игра - это условное воспроизведение реальной практической деятельности ее участников, она создает условия для настоящего общения. Подобные игры необходимы для получения и совершенствования навыков иноязычной коммуникации обучающихся, не находясь непосредственно в стране изучаемого языка.

Обыденные, наскучившие, но, несомненно эффективные, упражнения, негативно сказываются на познавательном интересе и количестве запоминаемого материала обучающимися, т.к. выполнение подобных заданий является чрезмерно трудоемким и требует умственного напряжения.

Игра, являясь неотъемлемой частью современного урока иностранного языка, будучи одним из методов активного обучения, должна быть актуальной, понятной и интересной для обучающихся, развивать коммуникативные навыки и закреплять уже полученные знания по предмету.

Обучение иностранным языкам с внедрением игрового процесса значительно «оживает» и становится в разы интереснее для обучающихся.

Сюжетно-ролевая игра позволяет обучающимся получить ценный жизненный и социальный опыты, примеряя на себя различные роли и «пропуская» себя через них, представляя себя на месте своего персонажа и продумывая поведение шаг за шагом. Именно эта возможность позволяет обучающимся развить стрессоустойчивость, уверенность в своих возможностях и способностях на пути к их жизненным целям.

Учитель реализует свои контролирующую и руководящую функции при организации и проведении сюжетно-ролевых игр.

Ролевая игра может использоваться в классе по разным причинам. Дж. Портер-Ладусс выделил «...пять примеров, охватывающих большинство причин, по которым следует использовать ролевую игру:

1. Тренировка разговорных навыков в любой ситуации
2. Развитие социальных навыков
3. Эксперименты с языком в безопасной обстановке.
4. Повышение уверенности у застенчивых студентов
5. Техника, в которой учащимся часто нравится участвовать» [Porter-Ladousse, 1996:52].

Одним из самых больших преимуществ использования ролевых игр в классе является то, что они развивают беглость речи, способствуют взаимодействию, повышают мотивацию учащегося, а также способствует разделению ответственности за обучение между учеником и учителем,

Ролевая игра должна иметь четкие цели, поощрять спонтанность, поддерживать мотивацию, активировать базовые знания и вовлечение всех студентов.

В классе ролевые игры обычно используются в качестве инструмента для отработки разговорных и коммуникативных навыков. Сюжетно-ролевые игры служат средством предоставления реального контекста конкретным лингвистическим элементам.



Ролевая игра как средство практики английского языка - это то, что учителя внедряют на регулярной основе, так как учащимся намного проще соединять различные элементы словарного запаса и грамматики, когда они предоставлены реальной жизненной ситуацией, которая требует использования указанных элементов.

Помимо простого улучшения способностей учащихся к обучению, ролевые игры имеют преимущество - это легкое и понятное занятие, которое представлено четко и с простыми инструкциями.

Сюжетно-ролевая игра является одним из методических приемов активного обучения иностранным языкам. А.В. Конышева определяет понятие сюжетно-ролевой игры как «...ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения» [Конышева, 2008:32].

Сюжетно-ролевая игра создает условия для активизации речевых высказываний обучающихся, заставляя их аргументировать и отстаивать свою точку зрения. Как правило такой вид активной деятельности основан на решении какой-либо проблемной ситуации, что заставляет обучающихся аккумулировать их знания и направить их на коммуникативную деятельность, чтобы найти лучшее возможное решение. В процессе поиска решения проблемы, обучающиеся развивают свое критическое мышление, перебирая множество возможных решений и выделяя подходящие. Именно данный вид деятельности показывает всю естественную природу общения, проявляющуюся при выполнении задания.

Необходимость включиться в проблемную ситуацию и найти ее решение, созданная игрой, мотивирует обучающихся к общению, сплоченности и создает единство целей, объединяющее всех участников, создавая для всех равные условия, что позволяет избежать недосказанности и разрушить барьер между педагогом и обучающимися.

«Основными требованиями к сюжетно – ролевой игре, по словам А.З. Цвык, являются:

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у учащегося интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.
2. Сюжетно – ролевою игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержание, так и формы, четко организовать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.
3. Сюжетно – ролевая игра должна быть принята всей группой.
4. Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в игре, тем инициативнее он будет в игре. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.
5. Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать обрабатываемый языковой материал.
6. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор, значение которого трудно переоценить. Возможно наличие несколько неформальной атмосферы, что поможет раскрепостить обучающихся» [Цвык, 2007:3].

Педагог способен положительно влиять на моральные качества своих воспитанников, ведь именно сюжетно- ролевые игры помогают обучающимся научиться самоконтролю, самодисциплине и самоорганизации своей деятельности, умению ставить задачи и цели, постепенно добиваясь их; умение поддержать и прийти на помощь, если это необходимо; умение выражать и отстаивать свою точку зрения, приводя различные доводы и аргументы, а также оперативно вовлекаться в различные виды деятельности и находить наиболее приемлемые решения. Благодаря этому можно смело утверждать, что сюжетно- ролевая игра имеет в себе воспитательный аспект.

Способность посмотреть на себя со стороны, примерить новые роли и оценить свои действия появляется у обучающихся благодаря сюжетно-ролевым играм. Такие игры имеют не только образовательное назначение, но и учат заранее продумывать высказывания и стратегию поведения, предугадывать реакцию партнера, учат давать объективную оценку своим действиям.

Методисты выделяют следующие пять категорий ролей:

1. Врожденные;
2. Приписанные;
3. Приобретенные;
4. Действенные;
5. Функциональные.

Основополагающими и наиболее применимыми на уроках иностранного языка являются действенные и функциональные категории ролей, так как они подходят для употребления в большинстве ситуаций общения, создаваемых педагогом в контексте урока. Действенные роли выбирают способ достижения поставленных целей и решения задачи.

Правильно организованная сюжетно-ролевая игра не только активизирует процесс обучения, но и формирует у обучающихся необходимые навыки взаимопомощи и сотрудничества, потому что данная форма организации работы предполагает организованное взаимодействие, взаимоконтроль и учет особенностей друг друга. Подобное обучение носит групповой характер. Сюжетно-ролевая игра исключительно позитивно влияет на личность обучающихся, так как учит взаимодействию в коллективе, от успешности которого зависит социальный аспект жизни любого индивида.

Обучение иностранным языкам в контексте урока представляет собой искусственно созданную социальную группу, которая имеет определенные социальные взаимоотношения между участниками (учитель и обучающиеся), а образовательный процесс происходит за счет совместной работы всех

участников. Высокие результаты в освоении материала достигаются обучающимися лишь при постоянном и углубленном изучении всех требуемых аспектов. Не только педагог контролирует, представляет материал и организует процесс обучения, напротив, обучающиеся должны выступать активными участниками, также реализующими функцию самоконтроля. Применение сюжетно- ролевых игр предоставляет педагогу широчайшие возможности для активизации образовательного процесса.

Д.Б. Эльконин считает, что «...человеческая игра - это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [Эльконин, 1999: 209].

С.А. Шмаков считает, что «...Игра- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в которой складывается и совершенствуется самоуправление поведением.» [Шмаков, 2008: 129]

Непосредственно уровень развития лексического и грамматического навыков, а также цель занятия определяют форму работы, в которой проводится сюжетно- ролевая игра- в паре, мини- группе, группе или же целевой группе.

Ролевая игра, имеющая сюжет, в которой принимают участие 2 человека, является простейшим видом игры. В контексте проведения игры, обучающиеся могут составлять и использовать анкеты, которыми они могут обмениваться и заполнять, имея перед собой визуальную опору и задавая друг другу вопросы, исходя из сюжета или конкретной темы общения.

Подходя к проведению сюжетно - ролевых игр в мини-группах или группах могут быть абсолютно разными. Некоторые педагоги полагают, что все участники игры должны принимать участие одновременно, в то время как педагог должен выполнять функцию контроля, периодически передвигаясь от группы к группе, уделяя внимание всем. Возможен вариант внедрения очередности: первая группа обучающихся разыгрывает ситуацию, а другие

обучающиеся слушают и оценивают одноклассников по ранее оговоренным критериям, чтобы организовать обсуждение на этапе рефлексии. Подобное проведение задания может являться подготовительной ступенью к более сложным сюжетно-ролевым играм, в которых будут отсутствовать визуальные опоры. Подобные игры мотивируют обучающихся, создавая некое трио, задействующее и развивающее фантазию, разум и аналитические способности.

Учащиеся не осознают, что учатся и развиваются, участвуя в столь увлекательных заданиях. Игра является развлечением в первую очередь, а лишь затем заданием, имеющим обучающую функцию. Отличительная черта, присущая игре – в ней все роли равны. Игра реализует принцип разноуровневого обучения, ведь принять в ней участие могут как «сильные», так и «слабые» обучающиеся. Взаимодействие с другими обучающимися в контексте проблемной ситуации, решение которой необходимо найти, увлеченность, равенство ролей и чувство собственной значимости позволяют даже самым неуверенным в своих силах обучающимся преодолеть некий барьер, который не дает свободно и уверенно выражать свои мысли и идеи, что позитивно влияет на образовательные результаты обучающихся. Языковой материал, предъявляемый педагогом, усваивается и отрабатывается на практике в непринужденной атмосфере, что вызывает у обучающихся чувство удовлетворения.

По мнению Б. Белла, «...ролевою игрою можно разделить на разные формы, которые включают:

1. *Конфликтная ролевая игра.* Такая ролевая игра ставит участников в ситуацию с противоположными взглядами или целями, с целью тестирования или отработки языковых навыков под давлением.

2. *Совместная ролевая игра.* В этом типе ролевой игры акцент делается на том, чтобы участники работали вместе для достижения общей цели, и это хороший способ постепенно заставить застенчивых учеников участвовать в разговорах или мероприятиях

3. *Ролевая игра по устранению информационных пробелов.* Эти мероприятия основаны на восполнении пробелов в знаниях, побуждая участников искать информацию путем взаимодействия между учащимися.

4. *Ролевая игра на основе задач.* Задания, основанные на выполнении задач, предполагают, что учащиеся выполняют различные задания с несколькими целями. Этот метод часто используется для отработки реальных взаимодействий и ситуаций. Такие игры способствуют повышению самооценки учащихся, например, реалистичные языковые навыки выживания (спрашивать дорогу, заказывать питание, регистрироваться в аэропорту и т. д.) [Белл, 2014:57].

Когда дело доходит до разработки сюжетно-ролевой игры, следует учитывать определенные моменты.

Во-первых, учитель должен поставить четкие цели занятия, и определить какие элементы языка учащиеся должны практиковать. Затем необходимо четко определить контекст ролевой игры. Это может означать просто представление ситуации, присутствовать или даже использовать реквизит, чтобы помочь погрузиться в атмосферу реальной ситуации. В некоторых случаях, учащимся, возможно, потребуются познакомиться со специальной лексикой, используемой в ролевой игре.

Кроме того, участников необходимо познакомить с ролями, которые они будут играть. Это может быть выполнено посредством простых устных объяснений или карточек с конкретными деталями ролей (которые должны быть краткими и точными). После завершения ролевой игры полезно обсуждение не только результатов ролевой игры, но и того, что чувствовали участники во время ролевой игры. Не все ученики должны быть участниками, возможно, ролевая игра в меньшем масштабе и нет необходимости в том, чтобы все участвовали, или, возможно, некоторые студенты просто не хотят участвовать в таких мероприятиях

В зависимости от условий, целей и задач, поставленных преподавателем иностранного языка, игра (спокойная дидактическая,

мобильная или ограниченная мобильная) должна чередоваться с другими видами обучения.

По мнению М. Чеслера и Р. Фокса, «ролевые игры имеют огромный потенциал для ребенка в системе начальной и средней школы». Ниже приводится краткое изложение их взглядов на преимущества ролевой игры в процессе обучения, а также примеры того, как ролевые игры могут достичь желаемого результата. М. Чеслер считает, что «...необходимы следующие действия, чтобы обучающиеся быстрее добились образовательных результатов:

### *1. Разыграть истинное Я*

Во время ролевой игры ученик имеет возможность показать свои истинные чувства по поводу проблемы, под видом кого-то другого. Потому что это всего лишь притворная роль, им не нужно беспокоиться о реальных последствиях того, что они делают или говорят, и, следовательно, чувствуют себя намного комфортнее, даже если обычно испытывают трудности с проявлением своих чувств.

### *2. Обсуждение личных вопросов.*

Ролевая игра может быть хорошим способом изучить вопросы более личного характера. В некоторых случаях, студенты могли даже увидеть, как другие отреагируют на их позицию, и использовать эти знания в их пользу. Кроме того, это хороший способ побудить студентов рассказать о серьезных проблемах, с которыми они сталкиваются в своей личной жизни.

### *3. Понимание последствий своего поведения.*

В обществе, где издевательства и другие негативные способы поведения являются обычным явлением, ролевые игры могут быть хорошим способом либо предотвратить указанное поведение, либо исправить ситуацию после того, как ситуация уже произошла. Ставить себя на место другого человека и обсуждать ситуацию в группе - хороший способ решить проблемы» [Chesler, 1996: 12].

Сюжетно-ролевые игры используют для достижения таких методических задач:

1. Создание психологической и моральной готовности детей к речевому взаимодействию с окружающими;
2. Созданию ситуации общения, в ходе которой возникает естественная потребность многократного повторения предъявленного ранее языкового материала;
3. Тренировка обучающихся при выборе необходимого речевого варианта.

Педагоги должны учитывать особенности и характеристики типов ведущей деятельности обучающихся, которые напрямую зависят от их возраста. Исследования, проведенные учеными-психологами, демонстрируют, что изучению иностранных языков в младшем школьном возрасте предшествует другая, появившаяся на еще более раннем этапе развития форма ведущей деятельности обучающихся. Непосредственно сюжетно – ролевая игра является ведущей деятельностью в вышеупомянутом возрасте. В начальной школе у обучающихся (7 – 11 лет), ведущей деятельностью становится процесс получения знаний. У обучающихся средней школы (11 – 15 лет) ведущим является межличностное общение в ходе учебно– трудовой деятельности. У обучающихся старшей школы (15 – 18 лет) ведущей становится профессиональная деятельность.

Именно поэтому игра рассматривается нами в качестве сюжетно-ролевого упражнения, в ходе которого создается ситуация общения, максимально схожая с реальной жизнью, в которой возможно не однократное повторение речевого образца. Речевое высказывание обучающегося имеет характерные только для него признаки- эмоциональную окраску и адресность речевого воздействия.

Несмотря на то, что ролевая игра имеет множество преимуществ, она не лишена недостатков. Здесь очень много случаев, когда учащиеся просто не получают удовольствия от ролевой игры по индивидуальным причинам.



Возможно, им не нравится притворяться кем-то другим, или ролевая игра затрагивает очень личные проблемы для них. В некоторых случаях им просто неудобно быть частью искусственной, воображаемой среды, особенно если это роль, с которой они не знакомы. В других случаях участники чувствуют, что их будут судить по качеству их работы. Нет сомнений, что успешная ролевая игра требует компромисса между всеми вовлеченными сторонами, иначе процесс обучения будет на втором месте по сравнению с тем, чтобы ролевая игра прошла по плану.

Ролевая игра во многом зависит от подготовки и «знания аудитории». Проведение успешной ролевой игры требуют, чтобы учитель был искусным лидером, который будет поддерживать соответствующую среду и держать учеников в фокусе того, что они должны делать, в то же время предоставляя им достаточно свободы для проявления инициативы и свободного выражения себя.

Трудности ролевой игры можно разделить на две отдельные группы: со стороны учителя и со стороны ученика.

Проблемы в первом случае связаны с организацией и осуществлением деятельности, а также поддержание позитивной атмосферы. Важно убедиться, что участники не чувствуют угрозу. Нужно найти причину стресса учащихся в ходе ролевой игры, которую и гибко поменять ситуацию, если на ком-то явно отрицательно сказывается деятельность, которая в некоторых случаях, может быть не так просто, как кажется. Кроме того, очень важно, чтобы сама деятельность была очень хорошо объяснена, потому что если ученики четко не понимают, что от них просят, деятельность в большинстве случаев обречена на то, чтобы сорваться с рельсов или полностью провалиться.

Студенческие трудности связаны с тем, как сами учащиеся воспринимают деятельность, их предпочтения и особенности характера. Ролевая игра заключается в том, что это деятельность, которая сильно влияет на воображение ученика, поэтому участники с неразвитым воображением

могут чувствовать себя обделенными, и хотя ролевая игра по умолчанию помогает улучшить воображение и творческие способности участников, иногда очень трудно преодолеть первоначальный барьер сопротивления.

Другая возможная проблема - студенты, у которых может быть достаточно воображения для участия, но их сдерживает застенчивость, которая мешает им свободно участвовать. В дополнение к этому некоторые студенты могут пытаться умышленно мешать работе или полностью не интересоваться самой деятельностью, и учителю важно знать об этих учениках и подходить к каждой проблеме индивидуально и спокойно.

Таким образом, на основании всего вышеизложенного, можно сделать вывод, что сюжетно-ролевые игры помогают сформировать психологическую готовность учащихся к общению, делают естественную необходимость частого повторения обучения материала, мотивируют обучающихся к установлению различных социальных контактов. При регулярном применении сюжетно-ролевых игр обучающиеся успевают «примерить» различные роли и побывать в различных условиях при установлении речевого контакта, разрушить условный барьер, стоящий между обучающимся и педагогом. Ролевая игра дает возможность говорить и, таким образом, преодолевать барьер неуверенности, мотивируя обучающихся и культивируя их уверенность в себе и своих действиях.

В ходе проведения ролевых игр обучающиеся получают закрепленные за ними роли, из чего следует, что они должны быть активны в речевом взаимодействии. Благодаря играм учащиеся получают и усваивают не только лингвистические знания, но и образцы социального поведения: способность начать разговор, сохранить его или перебить человека с кем они разговаривают, если это необходимо в определенный момент, или согласны с ним/с ней или отвергнуть его/ее мнение. Учащиеся также развивают навыки аудирования и разговорной речи, их способность задавать вопросы и т. д.

Таким образом, ролевая игра является неотъемлемым методом обучения иностранным языкам. Игры служат и как средство запоминания, и

как упражнения для повторения. Они также могут служить диагностическим инструментом для учителя, который может отметить трудности учащихся и принять соответствующие коррекционные меры.

В изучении иностранного языка лексика играет важную роль. Это один элемент, который связывает четыре навыка говорения, слушания, чтения и письма вместе. С помощью игр учитель может создавать различные контексты, в которых учащиеся должны использовать язык для общения, обмена информацией и выражения собственного мнения. Одним из самых больших преимуществ использования ролевых игр в классе является то, что они развивают беглость речи, способствуют взаимодействию, повышают мотивацию учащегося, а также способствует разделению ответственности за обучение между учеником и учителем.

Среди визуальных техник-карточки, фотографии и рисунки, настенные диаграммы, рисунки на доске, словесные картинки, реалии, мимика и жесты. Учащиеся могут помечать картинки, объекты или выполнять действия. Вербальные приемы состоят из использования иллюстративных ситуаций, описаний, синонимов и антонимов, шкал и использования различных форм дефиниции: дефиниция демонстрацией (визуальное определение), дефиниция абстракцией, контекстуальные дефиниции и дефиниция переводом.

Таким образом, чтобы улучшить усвоение лексики учащимися, они должны быть мотивированы участвовать в игре. Поэтому изучение нового словарного запаса с помощью приятных и необычных способов может помочь детям освоить лексический материал. Соответственно, учителя должны использовать словарные игры, которые стимулируют учащихся и побуждают их к участию. Учителя должны рассматривать игры, соответствующие возрасту, культурному происхождению и интересам учащихся, а также рассматривать виды деятельности, в которых учащиеся могут испытывать успех.

Таким образом, игры можно считать полезным и эффективным инструментом, которые можно применять на занятиях по лексике.

Использование игр для обучения лексике - это способ сделать уроки более интересными, приятными и эффективными.

## **2.2. Комплекс сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие лексического навыка при обучении английскому языку в условиях дополнительного образования с использованием когнитивно-коммуникативного подхода (на основе УМК «Wider World 4». Авторы: S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough)**

В ходе исследования был разработан и апробирован комплекс сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие лексического навыка на основе УМК «Wider World 4» (Авторы: S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough). Данный комплекс сюжетно-ролевых игр разработан на основе упражнений, предлагаемых авторами УМК «Wider World 4» для уровня B1-B1+.

Эксперимент был проведен в сентябре-декабре 2020 г. в ООО «РэдБас» г. Красноярск.

Характерными особенностями учебников английского языка серии «Wider World» являются актуальность лексического и грамматического материалов, коммуникативная направленность обучения, взаимосвязанное обучение различным аспектам языка, углубление страноведческих знаний учащихся на примере англоязычных стран: Великобритании, США и Австралии, наличие актуальных дополнительных видео- и аудиоматериалов серии «BBC Culture», созданных специально для каждого УМК данной серии при сотрудничестве с компанией «BBC».

В состав данного УМК входят:

1. Учебник;
2. рабочая тетрадь;
3. книга для учителя;
4. дополнительные ресурсы для учителя;

5. компакт-диски с аудио- приложениями для учебника и рабочей тетради;

6. QR-код, дающий доступ к онлайн- порталу «MyEnglishLab», на котором можно найти видео- ресурсы, созданные в сотрудничестве с компанией BBC.

УМК серии «Wider World» обеспечивает преемственность изучения английского языка от уровня A1 до уровня B1+ по международной шкале оценки владения языком.

В учебники включены тексты различных жанров: художественные, описательного характера; публицистические, в том числе интервью, газетные и журнальные статьи; тексты информационного характера - энциклопедические статьи, инструкции, рекламу, объявления и т.п.

Учебник «Wider World 4» для уровня владения языков B1-B1+ включает 9 тематических разделов- глав:

1. «Out of your comfort zone»;
2. «What a waste! »;
3. «Style challenge! »;
4. «Team work»;
5. «Light years away»;
6. «Take a deep breath»;
7. «A clear message»;
8. «Creative energy! »;
9. «Let's get together» [Gaynor, Alevizos, Barraclough, 2019, с.7].

Каждая глава (Unit) имеет раздел «Revision», задания в котором направлены на повторение пройденного лексико- грамматического материала всей главы.

В рабочей тетради имеется раздел «Self- assessment», содержащий в себе рефлексию, которую может получить обучающийся, и суммировать то, чему научился, изучая данную тему.

После раздела «Self- assessment» расположен раздел «Self- check», благодаря которому обучающийся может актуализировать и проверить свои знания.

Самым последним пунктом в главе идет «BBC Culture», несущая в себе страноведческую и культурологическую информацию, соотносящуюся с темой главы.

Каждая глава (Unit) имеет деление на следующие рубрики:

1. «Introduction»;
2. «Vocabulary»;
- 3.«Grammar»;
- 4.«Reading and Vocabulary»;
- 5.«Listening and Vocabulary»;
- 6.«Speaking»;
- 7.«Writing».

Лексический материал вводится контекстуально, далее лексические единицы встречаются в заданиях, направленных на развитие навыка аудирования и чтения, что позволяет провести отработку введенного лексического материала.

В помощь обучающимся перед разделом «Revision» имеется «Word-list», на котором отображены все лексические единицы, изученные в данной главе.

Развитие навыков аудирования происходит с применением следующих заданий: прослушивание аудиозаписи и подтверждение/ опровержение предположений, высказанных обучающимися; прослушивание аудиозаписи и ответ на вопросы; прослушивание аудиозаписи и отметка утверждений как верных/ неверных, исходя из прослушанной информации; прослушивание аудиозаписи и вставка пропущенных слов/ словосочетаний; прослушивание аудиозаписи и сопоставление различных вариантов. Тексты, находящиеся в разделе «Reading», и задания к ним, направлены на развитие навыков поискового, детального, ознакомительного и изучающего чтения; тексты

представлены в различных формах: художественный текст, тематические Интернет- статьи и сообщения с форумов, электронные письма, объявления, заметки и т.д.

Грамматика, представленная в учебнике, изучается по 2 направлениям: актуализация и употребление ранее изученного материала по темам; изучение нового материала. Новая лексика и грамматика, изучаемые в теме, встречаются во всех разделах, развивая навыки аудирования, чтения, письма и говорения у обучающихся.

Раздел «Writing» развивает навык письма обучающихся и содержит следующие задания: написание официальных и неофициальных писем, эссе, заметок, составление диалогов и опорных пунктов монологического высказывания.

В разделе «Speaking» тренируются навыки говорения обучающихся в парах, участвуя в дискуссиях с проблемной тематикой, вопросно- ответные конструкции, умение выражать и аргументировать свою точку зрения.

Отличительной особенностью УМК серии «Wider World» является принцип построения занятия “One Sheet per lesson” (“Один лист за занятие”), а также детально разработанный и прописанный план занятия и методических подводок к заданиям, а также прописаны потенциально применимые дополнительный материала; данный аспект реализует принцип разноуровневого обучения.

Мы проанализировали УМК «Wider World 4» для обучающихся с уровнем владения языком B1-B1+ и пришли к выводу о том, что, несмотря на актуальность материалов и коммуникативную направленность обучения, данный УМК имеет недостаточное количество заданий, в ходе которых возможна достаточная языковая практика в ситуациях общения, приближенных к реальным, что является важнейшим условием для развития лексического навыка. Также нами было отмечено, что в составе заданий отсутствуют какие-либо игры или задания, в ходе которых возможна организация полилога.

Цель эксперимента: выявление эффективности применения сюжетно-ролевых игр для развития лексического навыка обучающихся при реализации когнитивно- коммуникативного подхода в обучении.

Комплекс сюжетно- ролевых игр, разработанный нами апробирован на практике на базе ООО «РэдБас» г. Красноярск в 8 классе - на основе УМК «Wider World 4», в рамках тем «Out of your comfort zone», «What a waste!», «Style challenge!», изучаемых на очных занятиях с сентября по декабрь 2020г.

Перед началом внедрения комплекса сюжетно- ролевых игр в процесс обучения нами была проведена оценка диалогических высказываний обучающихся 8 класса в группе. Группа состоит из 8 обучающихся: 4 мальчика и 4 девочки.

Методический эксперимент по внедрению комплекса сюжетно-ролевых упражнений занял 10 занятий: на 1-ом занятии проводилась оценка диалогических высказываний обучающихся (по критериям А.А. Вербицкой) с использованием представленного учебником задания, а со 2-ого по 10-ое занятие обучающиеся развивали навык говорения, на каждом занятии внедрялась одна сюжетно- ролевая игра, относящаяся к теме занятия. 10 занятие, в ходе которого проводилась контрольная оценка диалогических высказываний обучающихся, завершалось последней игрой из разработанного комплекса сюжетно- ролевых игр.

Обобщение практического опыта проводилось с помощью математических методов обработки информации (регистрация, ранжирование, шкалирование) данных. Для оценки диалогических высказываний применялся метод регистрации. На этапе сравнения диалогических высказываний обучающихся до и после внедрения комплекса сюжетно- ролевых игр использован метод ранжирования. Метод шкалирования использовался для составления диаграмм и таблиц.

Ход эксперимента:



- 1) Проведение вводного замера и оценка диалогических высказываний обучающихся до применения комплекса упражнений, содержащего сюжетно- ролевые игры (Student's Book, p.7, Ex.8);
- 2) Анализ полученных результатов, составление сюжетно- ролевых игр согласно тематическому планированию учебника (1 игра на 1 занятие);
- 3) Анализ полученных результатов с применением формулы вычисления коэффициента успешности по В.П. Беспалько (без представления обучающимся);
- 4) Проведение серии занятий с применением комплекса сюжетно- ролевых игр, соответствующих тематике и предъявляемому лексическому и грамматическому материалу;
- 5) Проведение итоговой оценки диалогических высказываний обучающихся, фиксирующего уровень развития лексического навыка (после применения комплекса упражнений с сюжетно- ролевыми играми).

На каждую тематическую главу (Unit) разработано 3 сюжетно- ролевые игры, так как каждое четвертое занятие у данной группы обучающихся проводит носитель языка с целью повторения пройденного материала за главу.

Из этого следует, что:

1. К Unit 1 «Out of your comfort zone» разработаны сюжетно- ролевые игры №1,2,3;
2. К Unit 2 «What a waste!» разработаны сюжетно- ролевые игры №4,5,6;
3. К Unit 3 «Style challenge!» разработаны сюжетно- ролевые игры №7,8,9.

Необходимо подчеркнуть, что педагогом применялась беспереводная семантизация лексических единиц, так как данный УМК подходит для среднего уровня владения языком, что обеспечивает понимание

обучающимися объяснения благодаря использованию контекста и языковой догадки.

В Таблице 1 представлены баллы обучающихся, полученные при оценке диалогических высказываний до применения комплекса сюжетно-ролевых игр. (оценка производилась исходя из критериев оценки диалогических высказываний А.А. Вербицкой для обучающихся 8 классов(Прил.2))

Таблица 1- Баллы обучающихся, полученные при оценке диалогических высказываний до применения комплекса сюжетно- ролевых игр

Имя обучающегося	Соня	Данила	Вася	Лера	Вова	Денис	Аня	Настя
Решение КЗ	2	3	3	2	3	3	2	3
Взаимодействие с собеседником	1	2	2	2	2	1	1	2
Языковое оформление речи	1	1	1	1	1	1	1	1
Итого	4	6	6	5	5	5	4	6

Для анализа полученных результатов с применением формулы вычисления коэффициента успешности по В.П. Беспалько нами были выдвинуты требования к количеству реплик каждого обучающегося (не менее 8-9), опираясь на требования А.А. Вербицкой для обучающихся 8 класса. (Таблица 2)

Уровень сформированности лексического навыка в зависимости от коэффициента успешности ( $K_u$ ) вычисляется по следующему алгоритму:  $K_u = a : n$ , где  $a$  – количество правильных ответов;  $n$  – общее число предполагаемых ответов [Беспалько, 1988]. (Таблица 2)

Уровень сформированности лексического навыка	Коэффициент успешности
--	------------------------

Высокий	Ку выше 0.7
Средний	Ку от 0.65 до 0.7
Низкий	Ку ниже 0.65

Таблица 2 - Уровень сформированности лексического навыка в зависимости от коэффициента успешности по В.П.Беспалько

На основании формулы определения коэффициента успешности(Ку) диалогического высказывания педагогом был рассчитан Ку каждого обучающегося до применения комплекса сюжетно- ролевых игр. (Таблица 3)

Таблица 3 - Анализ коэффициента успешности при оценке диалогических высказываний обучающихся до применения комплекса сюжетно- ролевых игр.

Имя	Соня	Данила	Вася	Лера	Вова	Денис	Аня	Настя
Кол-во правильных ответов	4	6	8	5	6	6	4	6
Общее число ответов	7	9	9	7	9	9	7	9
Уровень сформированности	0,57	0,66	0,88	0,71	0,66	0,66	0,57	0,66

Данные анализа диалогических высказываний обучающиеся показывают, что большинство обучающихся имеют средний уровень сформированности лексического навыка (Ку от 0,65-0,7). Также можно констатировать, что 2 обучающихся имеют низкий уровень сформированности лексического навыка(Ку ниже 0,65), а также 2 обучающихся имеют высокий уровень сформированности лексического навыка (Ку выше 0,7).(Рисунок 1)



Рисунок 1 - Вычисление коэффициента успешности уровня сформированности лексического навыка по В.П. Беспалько до применения комплекса сюжетно- ролевых игр

Обучающиеся имеют одно трёхчасовое занятие в неделю, в течение которого они развивают навыки чтения, письма, говорения и аудирования. Сюжетно- ролевые игры, разработанные нами, проводились в конце занятия, чтобы суммировать и произвести речевое взаимодействие на практике, так как каждое занятие имеет в конце часть «Project/ Product», которое демонстрирует навыки, полученные обучающимися за занятие.

Задание 1 (Task 1) проводится на первом занятии после проведения анализа диалогических высказываний обучающихся на основе задания из учебника.

Сюжетно- ролевая игра проводилась в конце занятия, в последние 20-25 минут. Обучающиеся делились на пары и получали свои карточки с заданиями, на чтение и подготовку у них было 1,5- 2 минуты, после чего они приступали к речевому взаимодействию. Все пары начинают взаимодействовать одновременно, в то время как педагог выполняет организационную и контролирующую функцию, переходя от пары к паре и слушая обучающихся. Контроль должен быть ненавязчивым, чтобы

атмосфера в классе при выполнении задания была максимально комфортной и располагающей к общению, не вызывая скованности и страха у обучающихся.

Задание 1 (Task 1) является первой сюжетно- ролевой игрой из авторского комплекса сюжетно- ролевых игр.

### Task 1.

<p><b>Card A1</b></p> <p>You are an easy-going and active person, you like to try new things and challenge yourself. You want to take a part in “IceBucketChallenge” next week. “IceBucketChallenge” is a modern challenge that makes people pour cold water with pieces of ice on their heads.</p> <p>You are really inspired! Tell you friend about its 3-5 advantages and ask to join you because you need a companion.</p> <p>You have 2 minutes to think.</p>	<p><b>Card B1</b></p> <p>You are a conservative person and you like usual actions. Everything strange makes you annoyed and uncomfortable. You want to start watching series next week after work at home because YOU CAN’T STAND COLD! You dream about your next week!</p> <p>Today you meet your best friend, share your plans with him/ her!</p> <p>You have 2 minutes to think.</p>
--	---

Когда обучающиеся близятся к концу дискуссии, обсудив необходимые пункты карточки- задания, педагог выдает им вторую карточку и дает 1 минуту на чтение и обдумывание стратегии речевого высказывания.

<p><b>Card A2</b></p> <p>You friend is boring! But you remember a story from his/her childhood when he/she fell into the pond in winter... Anyway, you are quiet adult people and you should find a compromise that is acceptable to both of you!</p>	<p><b>Card B2</b></p> <p>Is your friend crazy? Yes, he/she is! Cold water?! Sounds weird. But you’ve heard about another challenge “48HoursOfSeriesWithoutSleep” which is for crazy fans of the series! Tell your friend about it and ask to join you! Anyway, you are quiet adult people and you should find a compromise</p>
---	--

Проведение первого подобного задания вызвало у обучающихся восторг, которым они поделились после окончания сюжетно-ролевой игры в парах. На этапе рефлексии были высказаны мнения, что формат задания имеет актуальную информацию, интересен и «бросает вызов», заставляя мышление работать, чтобы достичь своих целей речевого взаимодействия, заданных педагогом. Обучающиеся высказали мнение, что было сложно, но очень интересно, проснулся «азарт», т.к. возникла конфликтно- проблемная ситуация.

Задание 2 (Task 2) проводится на 3 занятии (считая первое вводное) и также соотносится с темой главы «Out of your comfort zone». Если происходит так, что обучающиеся должны работать в мини-группе из трех человек, то педагог может присоединиться к одной из групп, но он не должен поправлять обучающихся, исправлять их ошибки и т.д. При выполнении данного задания обучающиеся получают реквизит (карточки- ключи от номеров, VIP-карты, билеты) из общего реквизита школы.

### Task 2.

Card A1	Card B1	Card C1
<p>Congratulations! You are a super star! You own one of the most popular and expensive hotels “Hilton”! You earn a lot of money and organize work, but... TODAY YOUR STUFF IS SICK- everyone is at home. Your guests arrive every hour and you should do your best being receptionist! Remember “the golden rule”- clients are always right! If your client is angry, you</p>	<p>Finally, you have holidays and you are free! You bought tickets to Spain and... YOUR FAVORITE SINGER COMES THERE TOO! You booked a really nice room (365) at the hotel, packed your suitcase and now you are about to fly!</p> <p>Also you worry about your cultural program, that’s why you should ask about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cultural events;</li> </ul>	<p>You’re a tourist and you travel around the world. Now you’re in Spain and you have only 2 days to stay before your flight to the USA. There is a high season, but you’re lucky and you book the last room (365) in “Hilton” Hotel! You have no other place to stay- everything is booked by people.</p> <p>You come to the reception and there’s no one. Hmm.. Strange! Try to enter your</p>

<p>can offer some bonuses:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-discount;</li> <li>-free dinner;</li> <li>-free SPA complex;</li> <li>-discount for the next stay;</li> <li>-free tickets somewhere.</li> </ul> <p><b>Remember! All rooms are occupied!</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• How to get there.</li> <li>• Prices.</li> </ul> <p>When you're ready, come to the room.</p> <p>You come and see... something strange! The shower is broken, TV doesn't work, the soundproofing is awful! Call the receptionist, ask to come to your room and show all disadvantages!</p>	<p>room, maybe someone is there.</p> <p><b>Remember! You have no other place to live in!</b></p>
--	---	--

Задание 3 (Task 3) проводится на 4 занятии и является завершающим для главы «Out of your comfort zone». При выполнении данного задания обучающиеся получают реквизит (купюры, билеты, кредитные карты, мобильные телефоны) из общего реквизита школы.

### Task 3.

<p><b>Card A1</b></p> <p>Today is the 24<sup>th</sup> of September and it means that your best friend has his/her birthday tomorrow! Let's organize something interesting and...</p>	<p><b>Card B1</b></p> <p>You own some ticket offices which are really popular because of the perfect service and good prices. Tell us about your business and answer the</p>	<p><b>Card C1</b></p> <p>Wow! Tomorrow's your birthday! Congratulations! Let's think of something special! Think and answer the following questions:</p>
--	--	--

<p>buy 2 tickets (for him/her and you) to your favorite singer's concert! Do you remember that day when you saw your friend for the first time during the concert? Tell us about:</p> <p>-when did you meet him/ her?</p> <p>-whose concert?</p> <p>-describe the atmosphere.</p> <p>All tickets are sold, but you know the person who can help you- Student B who owns his/her ticket office! Call and ask to come to the office. Then call your friend Student C and invite to the ticket office!</p> <p><b>DON'T TELL ABOUT YOUR PRESENT!</b></p>	<p>following questions:</p> <p>-Why did you decide to organize your own ticket office?</p> <p>- What makes your business popular? What's the secret of your success?</p> <p>-What celebrities are your friend? Who has the best character?</p>	<p>-Ideal birthday;</p> <p>-Best present. Name 3 different options.</p> <p>-Why do people prefer money as a present?</p>
--	--	--

Когда обучающиеся заканчивают монологические высказывания, отвечая на вопросы карточек A1, B1,C1, обучающиеся А и С выходят из аудитории и «салятся в такси до билетной кассы», а затем все обучающиеся одновременно получают Cards 2.

<p><b>Card A2</b></p> <p>You come to the office and you're really happy to see your friends!</p> <p>Take <b>cash</b> (from the equipment)!</p> <p><b>YOU NEED 2 TICKETS-</b></p>	<p><b>Card B2</b></p> <p>Your friends are coming! Invite them to your office and ask them about details.</p> <p><b>!!!YOU HAVE ONLY 2 LAST TICKETS WHICH ARE VERY EXPENSIVE!</b></p>	<p><b>Card C2</b></p> <p><b>YOUR MUM'S FAVOURITE SINGER IS COMING TO YOUR CITY TOMORROW! YOU WANT TO BUY 2 TICKETS- FOR YOU AND YOUR MUM!</b></p>
--	--	---



<p><b>FOR YOU AND YOUR FRIEND</b> (Student C)</p> <p>Try to do your best and find a compromise;)</p>	<p><b>!!! YOU CAN GET PAYMENTS BY THE CREDIT CARDS ONLY!!!</b></p>	<p>You also have a <b>credit card</b> (take the equipment) to pay.</p>
--	--	--

Задание 4 (Task 4) проводится на 5 занятии и является первой сюжетно-ролевой игры для главы «What a waste!», связанной с окружающим нас миром и экологической обстановкой.

#### Task 4.

<p><b>Card A1. You are an interviewer. You are really famous and experienced.</b> Today your guest is an expert in the recycling sphere. Everybody knows that there's a huge environmental problem in the world that's why try to get as much information as you can. You have 3 minutes to think and ask about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Environmental problems we have now;</li> <li>• How good/bad had been the environmental situation before the development of factories and plants started to grow at an exponential rate;</li> <li>• Types of pollutions;</li> <li>• Ways of preventing the ecological catastrophe.</li> </ul>	<p><b>Card B1. You are an expert in the recycling sphere.</b> You will be interviewed by your partner. You have 3 minutes to think about the following words and possible questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Environment;</li> <li>• History;</li> <li>• Pollution;</li> <li>• Protection.</li> </ul>
--	--

После выполнения заданий, обсуждения тематики с рабочими карточек, обучающиеся меняются ролями и получают новые карточки.

<p><b>Card A2. You are still an interviewer, but</b> now you will be interviewed by your guest. You have 2 minutes to think about the</p>	<p><b>Card B2. You are an expert in the recycling sphere, but</b> you will interview your partner. Everybody knows that you're a social activist that's why think about the</p>
---	---

<p>following words and possible questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizations;</li> <li>• Famous people;</li> <li>• Social attention;</li> <li>• Importance.</li> </ul>	<p>following ideas and ask you partner trying to get as much information as you can:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizations which protect the environment and nature;</li> <li>• Famous people who can support you;</li> <li>• Drawing people’s attention to the environmental problems;</li> <li>• The most important problem for the society. Why?</li> </ul>
---	---

Задание 5 (Task 5) и проводится на 6 занятии. Оно является второй сюжетно-ролевой игры для главы «What a waste!». Обучающиеся должны продумать идею своей общественной организации, чтобы привлечь поддержку и финансирование для успешного старта. Развиваются навыки проведения презентации и самопрезентации.

**Task 5.**

<p><b>Card A1.</b></p> <p>You are a backer (a person who supports the organizations and gives money for charity). You have a meeting with the person who wants to organize a campaign and attract people’s attention. This person is pretty young, but ambitious that’s why you should get as much information as you can. Think about the following spheres and ask your possible questions about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Why your support is needed;</li> <li>• Kinds of support;</li> <li>• Experience in the organizing sphere;</li> <li>• Number of people/animals/groups which</li> </ul>	<p><b>Card B1.</b></p> <p>You are a social activist and you are a member of the social organization which supports charity. Soon you have a meeting with one of the richest backers (a person who supports the organizations and gives money for charity). You should think about your organization and make a kind of speech that will make him support you. Here are some points of the plan which are supposed to be described:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Name of the group;</li> <li>• Campaign name and slogan;</li> <li>• The aim;</li> <li>• Organization’s leader (3-4 facts);</li> <li>• Ways of persuading people to join the</li> </ul>
---	---

<p>will get help;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ways of helping groups in need.</li> </ul>	<p>group and what sort of people can do it;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sorts of events which can be organized;</li> <li>• Ways this campaign can be helpful.</li> </ul>
---	---

Задание 6 (Task 6) проводится на 7 занятии и является завершающим для главы «What a waste!». Если происходит так, что обучающиеся должны работать в мини-группе из трех человек, то педагог может присоединиться к одной из групп, но он не должен поправлять обучающихся, исправлять их ошибки и т.д.

### Task 6.

<p><b>Card A1. You represent the company that wants to build its new factory in the city.</b> The environmental situation in this city isn't good that's why your arguments have to be really compelling. Everything depends on you!</p> <p>Think about the following aspects and arguments supporting your aim (4 minutes):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduce your reliable company's history;</li> <li>• Economic advantages;</li> <li>• Ways of the environmental protection by your company;</li> </ul>	<p><b>Card B1. You represent the government of the city.</b> One of the biggest companies wants to build one more factory in the city and that's a real problem because the environmental situation in the city isn't good and the environmental advocacy group is against of this idea. You should think about your citizens first.</p> <p>Listen to both sides and ask them some questions about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The environmental situation that used to be in the past and how it has changed since then;</li> <li>• Possible problems for people who live in the</li> </ul>	<p><b>Card C1. You are a member of the Organization that protects the environment. A huge factory is about to be built in your city.</b> The environmental situation in this city isn't good that's why you should think twice before giving your consent to its building.</p> <p>Think about the following aspects and prepare some questions for the company's representative about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bad company's experience;</li> <li>• Possible failures;</li> <li>• Types of the pollutions they produce;</li> </ul>
--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Advantages for the community.</li> </ul>	<p>city;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potential opportunities to help the city and recycle community' waste.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disadvantages for the community.</li> </ul>
---	---	--

Когда обучающиеся близятся к концу дискуссии, обсудив необходимые пункты карточки- задания, педагог выдает им вторую карточку и дает 1 минуту на чтение и обдумывание стратегии речевого высказывания.

<p><b>Card A2.</b></p> <p>The economic success of your company depends on your persuasiveness and oratory. You must convince the government representative and the environmental advocacy group that they will have more advantages if they accept your offer. Be patient, polite and answer all their questions. Do your best!</p>	<p><b>Card B2.</b></p> <p>You will listen to both sides of this conversation and take a decision that is supposed to be <b>the best for THE COMMUNITY!</b> You must be sure that there are more advantages than disadvantages of your decision. Think about people, workplaces, health, economy, environment, future. Explain your point of view when you take a decision.</p>	<p><b>Card C2.</b></p> <p>Now it's your turn to tell about some important problems which can grow in an exponential rate and must be solved for the better community's life. You have 2 minutes to think and tell about the following aspects:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Health problems which are caused by the pollutions;</li> <li>• The city isn't the best place for the factory because...;</li> <li>• Not all the environmental problems (what problems? Name 3-4) can be solved, it's better not to cause them at all.</li> </ul> <p>Ask 3-4 questions about the aspects which were described by you.</p>
---	--	--

Задание 7 (Task 7) и проводится на 8 занятии. Оно является первой сюжетно-ролевой игрой для главы «Style challenge!». Тематика главы связана с модными тенденциями, одеждой, описанием внешности.

### Task 7.

<p><b>Card A1.</b></p> <p>You are a fashion designer and you're about to represent your new collection, but the best and the most beautiful model is sick that's why you're looking for another one immediately! You are lucky because you remember about your university friend owns his/ her model agency. Call and describe the person you need (choose one photo of 10). Tell about:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Age;</li><li>• Height;</li><li>• Body complex;</li><li>• Skin color;</li><li>• Face (shape, eyes, nose, lips);</li><li>• Special features;</li><li>• Suitable colors which match her appearance.</li></ul> <p>Give your friend time to draw the appearance you are looking for.</p>	<p><b>Card B1.</b></p> <p>Hi there! You are really successful business person and you own a model agency. Why did you choose this business? Take your mobile, paper and pencil and wait for something interesting ;)</p> <p>Draw the picture that illustrates all the wishes and don't give the answer at the moment of speaking-you NEED time to look for the best offer ;) Promise to call back a little bit later.</p>
--	---

Когда обучающиеся близятся к концу обсуждения, обсудив необходимые пункты карточки- задания, педагог выдает им вторую карточку и дает 1 минуту на чтение и обдумывание стратегии речевого высказывания. После окончания общения обучающийся В смотрит на предложенные фото и выбирает наиболее подходящее под описание.

<p><b>Card A2.</b></p> <p>Answer you mobile and draw the picture of the model that is being described by your friend. There are some differences from your ideal variant, that's why you should discuss everything and solve some problems. You need to discuss and come to an arrangement about ALL THE DIFFERENCES you've noticed!</p>	<p><b>Card B2.</b></p> <p>Call your friend back and tell about the best variant you've found. Look at the photo and describe the model.</p> <p>Tell about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Age;</li> <li>• Height;</li> <li>• Body complex;</li> <li>• Skin color;</li> <li>• Face (shape, eyes, nose, lips);</li> <li>• Special features;</li> <li>• Suitable colors which match her appearance.</li> </ul> <p>There are some differences from your friend's ideal variant, that's why you should discuss everything and solve some problems.</p>
--	---

Задание 8 (Task 8) проводится на 9 занятии. Оно является второй сюжетно-ролевой игрой для главы «Style challenge!».

### Task 8

<p><b>Card A1</b></p> <p>You are a journalist and you have been working in this sphere for a long time. Your next article is supposed to be about the Style Icon- Julia Carter/ Jerry Craven. Your interviewee is very busy and values her/ his time that's why you should think of the following ideas, call your partner and convince her/ him to come and give you an interview. Be ready to answer some questions about:</p>	<p><b>Card B1</b></p> <p>You are Julia Carter/ Jerry Craven and you are the Style Icon for many people in the world. You are famous, but you are a hard-working person that's why you have got no free time and really value it. You can't waste your time and you always ask all the details before you accept something. You can ask about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Name of the magazine;</li> <li>• The experience of the potential</li> </ul>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Name of the magazine;</li> <li>• The experience of the potential interviewer;</li> <li>• Reasons for you to accept;</li> <li>• Potential topics of the interview.</li> </ul> <p>You have 2 minutes to think of some ideas, then take phone, make a phone call and act out. Agree to come anyway.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>interviewer;</li> <li>• Reasons for you to accept;</li> <li>• Potential topics of the interview.</li> </ul> <p>If everything is fine, you can agree. Tell the time and the place for the interview. <b><u>You hate people who are not on time.</u></b></p> <p>You have 2 minutes to think.</p>
---	---

После разговора и согласования места в времени встречи «журналисты» выходят из аудитории, а «звёзды» остаются внутри. Одновременно и вышедшие обучающиеся, и оставшиеся получают карточки со второй частью задания (Cards A2, B2).

<p><b>Card A2</b></p> <p>Oh, no! Your car is broken and all the taxis are occupied that's why you come later for 15 minutes. Try not to make a conflict, be polite.</p> <p>Introduce yourself, say some compliments and start your interview. I advise you to make some notes during the interview. Ask about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Biography;</li> <li>• Work experience;</li> <li>• Ways of her/ his inspiration;</li> <li>• Favorite celebrities;</li> <li>• Next year's fashion trends.</li> </ul> <p>Be polite and patient, show your sincere interest. You have 2 minutes for thinking, then come in and act out.</p>	<p><b>Card B2</b></p> <p>You come on time, but your interviewer is late. It makes you so angry! Tell her/ him about it!</p> <p>If he/ she is polite, you can continue. If she/ he isn't polite-tell about the rules of behavior!</p> <p>Be ready to answer some questions about:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Biography (3-5 facts);</li> <li>• Work experience;</li> <li>• Ways of your inspiration;</li> <li>• Favorite celebrities;</li> <li>• Next year's fashion trends.</li> </ul> <p>You have 2 minutes for thinking, wait for your partner and act out.</p>
---	---

Сюжетно- ролевая игра №9 (Task 9) соотносится с главой «Style challenge!» и является заключительной игрой нашего комплекса, именно поэтому она используется для контрольной оценки диалогических высказываний обучающихся после применения комплекса сюжетно- ролевых

игр, опираясь на критерии, разработанные А.А. Вербицкой. Обучающиеся получают карточки, готовятся и выступают по парам, в то время как остальные обучающиеся смотрят выступление и оценивают включенность и артистичность выступающих.

### Task 9.

#### Card A1

Nowadays Internet is one of the most important things for many people because they can share information. You are interested in fashion and follow some stylists on Instagram. Yesterday one of them posted a fantastic look from one of the mass-markets. Today you go to the shop and look for the best jumper you've ever seen. You spend about 30 minutes there but can't find it. You see a shop assistant, maybe she/he can help? Come and show her the picture.



#### Card B2

Today is your usual day at work as a shop assistant. You really like your job because you like fashion. You need to know sizes, fabrics, materials, patterns to help them. Be ready anytime to be asked for help.

Ask all the information you need:

- Size;
- Material;
- Color;
- Print.

Promise to help;) You go to the storehouse and try to find the order.

Когда «консультант» получил всю необходимую информацию, он выходит из аудитории, и обучающиеся получают одновременно вторую карточку с заданием.



### Card A2

You're happy. You are waiting for the jumper of your dream! But...Listen to the shop assistant. You like this variant, but you need more information.

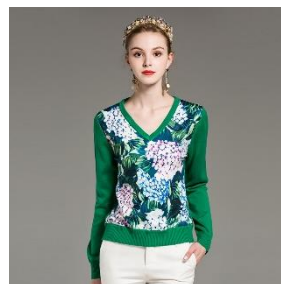
Ask information about:

- Color;
- Brand;
- Fabric;
- Design;
- Print;
- Other clothes matching this jumper;
- Price.

Buy it, if you like the demonstration and the variant you were given.

### Card B2

Unfortunately, there isn't this jumper in the shop. You're sad because your client is so nice and polite... What can you do? You are about to leave the storehouse when you see this jumper



You think it's perfect for your client! Come to him/ her and show! Describe it and be ready to answer the questions! Remember that your salary depends on your sales and skills of demonstration! Do your best!

После завершающей сюжетно- ролевой игры обучающиеся дают обратную связь, заполняя карточки с рефлексией.

После завершения апробации комплекса сюжетно- ролевых игр педагог рассчитывает соотношение общего количества реплик к количеству грамматически и лексически верных. Педагог производит оценку контрольных диалогических высказываний обучающихся, опираясь на критерии, разработанные А.А. Вербицкой. (Таблица 4)

Из итоговых данных таблицы можно сделать вывод, что практически все обучающиеся имеют максимальные баллы (6-7баллов из 7).

Таблица 4 - Баллы обучающихся, полученные при оценке диалогических высказываний после применения комплекса сюжетно- ролевых игр

Имя обучающегося	Соня	Данила	Вася	Лера	Вова	Денис	Аня	Настя
Решение КЗ	3	3	3	3	3	3	2	3
Взаимодействие с собеседником	2	2	2	2	2	2	2	2
Языковое оформление речи	1	1	2	1	1	2	1	2
Итого	6	6	7	6	6	7	5	7

Для определения эффективности применения комплекса сюжетно-ролевых игр при развитии лексического навыка обучающихся использована формула вычисления коэффициента успешности В.П. Беспалько. (Таблица 5)

Таблица 5 - Анализ коэффициента успешности при оценке диалогических высказываний обучающихся после применения комплекса сюжетно- ролевых игр по В.П. Беспалько.

Имя	Соня	Данила	Вася	Лера	Вова	Денис	Аня	Настя
Кол-во правильных ответов	6	8	11	7	8	9	6	8
Общее число ответов	9	10	12	9	11	12	9	11
Уровень сформированности	0,66	0,80	0,91	0,77	0,72	0,75	0,66	0,72

Данные анализа диалогических высказываний обучающиеся показывают, что большинство обучающихся (6) после применения авторского комплекса сюжетно- ролевых игр повысили коэффициент успешности диалогического высказывания до высокого (75%), а оставшиеся 2 (25%) обучающихся повысили Ку до среднего уровня. В группе нет ни

одного обучающегося, который бы имел низкий уровень сформированности лексического навыка, что показывает эффективность применения сюжетно-ролевых игр в образовательном процессе. (Рисунок 2)

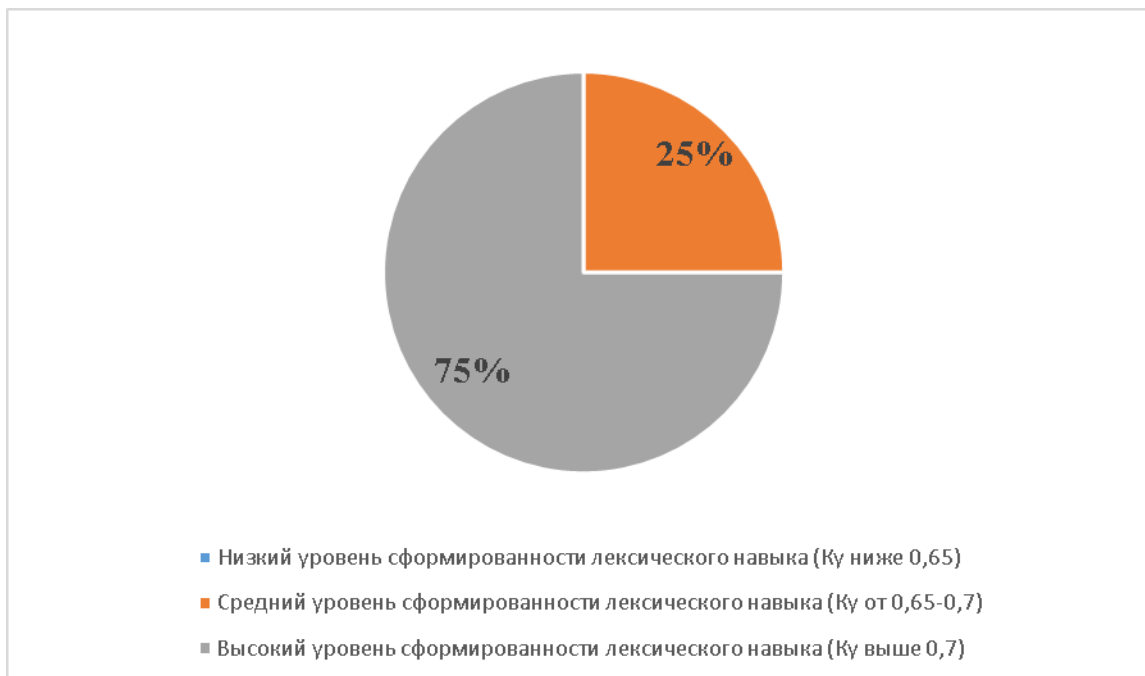


Рисунок 2 - Вычисление коэффициента успешности уровня сформированности лексического навыка по В.П. Беспалько после применения комплекса сюжетно-ролевых игр

При сравнении Рисунков 1 и 2 (диаграммы, демонстрирующие коэффициент успешности уровня сформированности лексического навыка до и после применения комплекса сюжетно-ролевых игр) заметна значительная разница в процентном соотношении уровней сформированности лексического навыка у обучающихся. На Рисунке 2 видно, что 0% обучающихся имеют низкий уровень сформированности лексического навыка, хотя до применения комплекса сюжетно-ролевых игр их было 25% (2 обучающихся). Большинство обучающихся (6) имеют высокий уровень сформированности лексического навыка после применения комплекса сюжетно-ролевых игр, на Рисунке 1 демонстрируется, что большинство имело средний уровень сформированности лексического навыка.

На основании этого мы можем сделать вывод, что применение сюжетно-ролевых игр в образовательном процессе положительно влияет на развитие лексического навыка у обучающихся.

### **Выводы по главе 2:**

В данном исследовании рассматриваются особенности применения сюжетно-ролевых игр при обучении лексике в 8 классе в условиях дополнительного образования.

Игра является неотъемлемой частью жизни людей, именно поэтому данный аспект делает ее привлекательной для методистов и ученых. Д.Б. Эльконин, С.А. Шмаков, А.В. Конышева, В.Литтлвуд занимались изучением влияния игр на образовательный процесс при обучении иностранным языкам.

В рамках исследования используется определение термина «сюжетно-ролевая игра» А.В. Конышевой, по мнению которой это «...ситуативно-управляемое речевое упражнение, направленное на совершенствование речевых навыков и на развитие умения говорения»[Конышева, 2008:32].

Одним из самых больших преимуществ использования ролевых игр в классе является то, что они развивают беглость речи, способствуют взаимодействию, повышают мотивацию обучающегося, а также способствует разделению ответственности за обучение между обучающимся и учителем.

Ролевая игра должна иметь четкие цели, поощрять спонтанность, поддерживать мотивацию, активировать базовые знания и вовлечение всех обучающихся.

На основании вышеизложенного разработан комплекс сюжетно-ролевых игр, направленных на обучение лексике на уроке английского языка в 8 классе. Данный комплекс дополняет УМК «Wider World 4» авторов: S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough) для уровня B1- B1+.

Методический эксперимент по внедрению комплекса сюжетно-ролевых игр занял 10 занятий: на 1-ом занятии проводилась оценка диалогических высказываний обучающихся (по критериям А.А. Вербицкой) с использованием представленного учебником задания, а со 2-ого по 10-ое

занятие обучающиеся развивали навык говорения, на каждом занятии внедрялась одна сюжетно- ролевая игра, относящаяся к теме занятия. 10 занятие, в ходе которого проводилась контрольная оценка диалогических высказываний обучающихся, завершалось последней игрой из разработанного комплекса сюжетно- ролевых игр.

Контрольные замеры производились на 1 и 10 занятиях. На основании данных, представленных в таблицах и диаграммах, можно сделать вывод о том, что применение сюжетно- ролевых игр в процессе обучения иностранным языкам значительно влияет на развитие лексического навыка обучающихся, увеличивая количество реплик, корректности речевого взаимодействия и диалогических высказываний.

## Заключение

В ходе данного исследования рассмотрены и проанализированы особенности реализации когнитивно- коммуникативного подхода с целью развития лексического навыка обучающихся в процессе обучения иностранным языкам. Данная тема является актуальной и входит в круг педагогических и научных интересов преподавателей, потому что современные реалии требуют поиска новых идей и методов, т.к. современные обучающиеся разительно отличаются даже от тех, кто учился 10-20 лет назад.

В XXI веке сложно удивить и заинтересовать обучающихся традиционными и уже привычными заданиями и упражнениями, что негативно сказывается на их мотивации к учению: без энтузиазма подходят к выполнению заданий, могут не полностью выполнить не нравящуюся им часть, вообще отказаться выполнять какое-либо задания. Психологи, работающие с возрастной периодизацией, заявляют, что общепринятые стандарты и возрастные рамки сильно сдвинулись, так как нынешние дети живут в информационных полях с самого их рождения, не имея необходимости применять какие-то усилия для самостоятельного поиска информации.

Педагоги, работающие в сфере образования, должны быть компетентны и осведомлены о последних новшествах и современных подходах к обучению, что может помочь им подобрать наиболее оптимальные педагогические и методические стратегии и инструменты, которые можно применить в практике обучения иностранным языкам для успешного освоения представляемого педагогом материала и достижения целей обучения.

Сюжетно- ролевые игры как ничто другое мотивирует обучающихся к работе и выполнению заданий, так как именно этот вид заданий способен помочь обучающимся почувствовать себя комфортно и повысить уверенность в своих силах, ведь именно такие упражнения реализуют

принцип разноуровневого обучения, при реализации которого обучающиеся разных уровней способны на равных и не чувствовать разницы в языковых способностях.

Владение иностранными языками является практически обязательным навыком для современного человека. Данный навык необходим в профессиональной сфере, путешествиях, межличностной коммуникации и т.д., что делает его изучение одной из приоритетных задач для обучающихся всех возрастов. Обучающиеся, которые имеют низкий уровень усвоения иностранных языков, или же те, кто по возрастным ограничениям/ каким-либо другим причинам не может получать знания в рамках общего образования, обращаются в учреждения дополнительного образования. Деятельность данных учреждений регулируется Федеральным Законом «Об образовании», а именно ст.75, на основании которой организация в праве самостоятельно планировать свою деятельность, составлять учебный план, а также выбирать методы и приемы обучения.

В рамках исследования разработан и апробирован комплекс сюжетно-ролевых игр в дополнение к УМК «Wider World 4», содержащий 9 сюжетно-ролевых игр.

Дальнейшей перспективой исследования является углубленное изучение особенностей использования сюжетно-ролевых игр с целью развития лексического навыка обучающихся и разработка комплекса сюжетно-ролевых игр для всех глав УМК «Wider World 4» авторов: S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough) для уровня B1- B1+.

## Список использованных источников

1. Беспалько, В.П. Теория учебника: Дидактический аспект. - М.: Педагогика, 1988. -160 с.
2. Волкова Е.А. Категория «содержание обучения» в системе преподавания профессионально ориентированного иностранного языка и культуры // Молодой ученый. -2016. -№ 8 (67). С.- 772–776.
3. Выготский Л. С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. – 1996.- № 6. - С.-62-68.
4. Дзюина Е.В. Поурочные разработки по английскому языку[Текст]/Е.В. Дзюина. -М.: ВА-КО, 2009.-56с.
5. Золотарева А. В. Дополнительное образование детей как фактор социально-экономического развития региональной системы образования / А.В. Золотарева // Вестник образования России. -2008. - № 22. - С. 35-39.
6. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – Спб.: КАРО, Минск: Четыре четверти, 2008.- 175 с.
7. Мильруд Р.П., Максимова И.Р. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранным языкам // Иностр. яз. в школе, 2016.- № 4.- С. 9–15.
8. Образцов П.И., Иванова О.Ю. профессионально-ориентированное обучение иностранному языку на неязыковых факультетах вузов: учеб. пособие / под ред. П.И. Образцова. - Орел: Огу, 2005.-114 с.
9. Сафарова, Н.А. психологические особенности младшего школьного возраста / Н. А. Сафарова. / Молодой ученый. 2020.- №10(300).-С.215-217.[Электронный ресурс] URL: <https://moluch.ru/archive/300/67938> (дата обращения: 10.10.2020).
10. Степанова Т.Ю. Специфика применения коммуникативного подхода в обучении иностранным языкам // Интеграция образования. -2016. -№ 2.-С. 37–41.



- 11.Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. - М.: Просвещение, 1981. -112с.
- 12.Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования [Электронный ресурс] // Федеральный государственные образовательные стандарты. Москва: Министерство образования и науки Российской Федерации. URL: <https://normativ.kontur.ru/document?moduleId=1&documentId=251385> (Дата обращения:10.11.2020)
- 13.Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»( от 29.12.2012 N 273-ФЗ ст.75 (ред. от 08.12.2020)) [Электронный ресурс]// Москва: Министерство образования и науки Российской Федерации. URL: <https://fzrf.su/zakon/ob-obrazovanii-273-fz/st-75.php> (дата обращения: 10.12.2020)
- 14.Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Москва, 2001.- 365 с.
- 15.Цвык А.З. Ролевые игры. Их применение в обучении иностранным языкам 2019 [Электронный ресурс]. URL: <https://refdb.ru/look/1778518.html> (дата обращения: 12.11.2020)
- 16.Эльконин Д. Б. Психология игры. - Издание второе. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. - 360 с.
- 17.Юсупова Т.Г. Содержание когнитивно-коммуникативного подхода в процессе обучения иностранному языку в средней школе // Вестн. МГОу. Сер.: психологические науки. -2017.- № 3. -С. 83–86.
- 18.Allen, V. F. Techniques in Teaching Vocabulary[Текст]/ V. Allen. - Oxford: Oxford University Press, 1983.-136р.
- 19.Bandura, A., Social learning theory. (2nd ed.). - Englewood Cliffs, (NJ): Prentice Hall, 1977. -247р.
- 20.Brumfit, C. J. & K. Johnson.The Communicative Approach to Language Teaching [Текст]/ C.J. Brumfit& K. Johnson.- Oxford: Oxford University Press, 1979.- 254р.

21. Carter, R. Vocabulary: Applied Linguistic Perspectives. -London: Routledge, 1998.-336p.
22. Coady, J. Research on ESL/EFL Vocabulary Acquisition: Putting it in Context. -New York: Oxford University Press, 1987.-367p.
23. De Neve, K. & Heppner, M. J. Role-play Simulation: The Assessment of an Active Learning Technique and Comparisons with Traditional Lectures. Innovative Higher Education. K. De Neve & M. J. Heppner, 1997. - P.231-246.
24. Finocchiaro, M. & C. Brumfit. The Functional-Notional Approach: From Theory to Practice. -New York: Oxford University Press, 2012.-256p.
25. Gaynor, S., Alevizos, K., Barraclough C. Wider World 4 [Текст]/S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough. - Longman : Pearson, 2019.-144c.
26. Gross K. Das Seelenleben des Kindes. 5-е изд. Verlag von Reuther amp: Reichard, 2008.- 62 S.
27. Haywood, H. C., U Thinking in, around, and about the curriculum: The role of cognitive education. International Journal of Disability Development and Education, 2004. - №51(3). -231p.
28. Lightbown P. M., & Spada N. How languages are learned (Third Edition). Oxford: Oxford University Press, 2006.-260 p.
29. Littlewood, W. Communicative Language Learning. -Cambridge: Cambridge University Press, 1981.-108p.
30. Loarer E., Yuto M. Cognitive teaching: history and method// Cognitive teaching: current state and prospects . Publishing House of the Institute of Psychology: Russian Academy of Sciences, 1997. -17 p.
31. Nation, I.S.P. Language Teaching Techniques. -Wellington: English Language Institute, Vitoria University, 1990.- 79p.
32. Nation, I.S.P. Learning Vocabulary in Another Language. -Cambridge: Cambridge University Press, 2001.-786p.
33. Nunan, D. Designing Tasks for the Communicative Classroom. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.-250p.

34. Ladousse Gillian Porter, *Role Play (Resource Books for Teachers)*.  
Oxford: Oxford University Press, 1996. -192 p.
35. Richards, J. & T. S. Rodgers. *Approaches and Methods I Language Teaching: A Description and Analysis*. -New York: Cambridge University Press, 1986.- 196p.
36. Richards, J. C. *Vocabulary in Language Teaching*. -Cambridge: Cambridge University Press, 1976. -228p.
37. Sokmen, A. J. *Current Trends in Teaching Second Language Vocabulary*. -Cambridge: Cambridge University Press, 1997. -P.237-257.
38. Solso R.L. *Cognitive psychology*. -M.: Trivola, 1996.-600p.
39. Thompson I., Rubin J. *Can Strategy Improve Listening Comprehension*. *Foreign Language Annuals*, 1992. - 263 p.
40. Terrel, T. D. *A Natural Approach to Second Language Acquisition and Learning*. *Modern Language Journal*. 1982. -216p.
41. Vygotsky, L. S. *Mind in society: Development of higher psychological processes*. -Cambridge, (MA): Harvard University Press, 1978.-180p.
42. Wilkins, D. A. *Notional Syllabuses*- - Oxford: Oxford University Press, 1976. -92p.
43. Widdowson, H. G. *Teaching Language as Communication*. -Oxford: Oxford University Press, 1978.- 168p.

### Справка об апробации комплекса сюжетно- ролевых игр в ООО «РэдБас»

#### Справка

о внедрении результатов выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации) Купряшовой А. В. на тему «Сюжетно-ролевые игры как средство развития лексического навыка у обучающихся 8 класса при реализации когнитивно-коммуникативного подхода к обучению иностранному языку в условиях дополнительного образования» в образовательный процесс ООО «РэдБас».

Настоящим подтверждаем, что Купряшовой А.В. был разработан и апробирован комплекс сюжетно- ролевых игр по темам «Out of comfort zone», «What a waste!», «Style challenge!» на основе УМК «Wider World 4» авторов: S. Gaynor, K. Alevizos, C. Barraclough. Разработка комплекса сюжетно-ролевых игр с целью развития лексического навыка у обучающихся 8 класса при реализации когнитивно- коммуникативного подхода в условиях дополнительного образования была внедрена в образовательный процесс ООО «РэдБас».

Использование предложенной автором разработки позволило оптимизировать процесс обучения, повысить познавательный интерес обучающихся, повысило их успеваемость, способствовало развитию лексического навыка.

Вышеизложенное позволяет рекомендовать материалы Купряшовой А.В. к использованию в образовательном процессе на уровне основного общего и дополнительного образования.



Директор ООО «РэдБас»

Парамыгина Е. А.

Критерии оценивания диалогического высказывания  
Максимальный балл — 7

Баллы	Решение коммуникативной задачи (содержание)*	Взаимодействие с собеседником	Языковое оформление речи
3	Коммуникативная задача выполнена полностью: цель общения достигнута; содержание полно, точно и развернуто отражает все аспекты, указанные в задании; социокультурные знания использованы в соответствии с ситуацией общения (8–9 реплик)		
2	Коммуникативная задача выполнена: цель общения достигнута, НО один аспект не раскрыт (остальные раскрыты полно) ИЛИ один–два аспекта раскрыты неполно (6–7 реплик); социокультурные знания использованы в основном в соответствии с ситуацией общения	Демонстрирует хорошие умения и навыки речевого взаимодействия с партнёром: умеет начать, поддержать и закончить беседу; соблюдает очередность при обмене репликами; восстанавливает беседу в случае сбоя; является активным, заинтересованным собеседником; соблюдает нормы вежливости	Используемый словарный запас, грамматические структуры, фонетическое оформление высказывания соответствуют поставленной задаче (допускается не более четырёх негрубых лексико-грамматических ошибок И/ИЛИ не более трёх негрубых фонетических ошибок)
1	Коммуникативная задача выполнена частично: цель общения достигнута не полностью; два аспекта не раскрыты (остальные раскрыты полно) ИЛИ все аспекты раскрыты неполно (5 реплик); социокультурные знания мало использованы в соответствии с ситуацией общения	Демонстрирует умения и навыки речевого взаимодействия с партнёром: умеет начать, поддержать (в большинстве случаев) и закончить беседу; в основном соблюдает очередность при обмене репликами; не всегда понимает собеседника; не всегда соблюдает нормы вежливости	Используемый словарный запас, грамматические структуры, фонетическое оформление высказывания в основном соответствуют поставленной задаче (допускается не более пяти лексико-грамматических ошибок (из них не более двух грубых) ИЛИ/И не более четырёх фонетических ошибок (из них не более двух грубых))
0	Коммуникативная задача не выполнена: цель общения не достигнута; три и более аспекта содержания не раскрыты (менее 5 реплик)	Демонстрирует несформированность умений и навыков речевого взаимодействия с партнёром: умеет начать, но не стремится поддержать беседу; в большинстве случаев не соблюдает норм вежливости	Понимание речи затруднено из-за многочисленных лексико-грамматических и фонетических ошибок (шесть и более лексико-грамматических ошибок И/ИЛИ пять и более фонетических ошибок) ИЛИ более четырёх грубых ошибок

\* Примечание. При получении учащимся 0 баллов по критерию «Решение коммуникативной задачи» всё задание оценивается в 0 баллов.